
INSTRUKCJA
Alien Nations II
INSTRUKCJA

JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a
A8786 Rottenmann



Witryna sieciowa firmy JoWooD: www.jowood.com
Witryna sieciowa gry „Alien Nations 2” www.thenationsgame.com

NAJŚWIEŻSZE INFORMACJE

Odwiedź naszą stronę sieciową, gdzie możesz znaleźć najświeższe informacje na temat naszych gier:

www.thenationsgame.com

www.jowood.com

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji, mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien – przed uruchomieniem gry – zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.

Instalacja

Gra Alien Nations 2 wymaga komputera wyposażonego co najmniej w procesor Pentium II 350 Mhz, z 32 MB pamięci RAM, kartę grafiki 3D, napęd CD-ROM x4, 300 MB wolnego miejsca na twardym dysku, sterowniki DirectX 7.0, myszkę i klawiaturę zgodną ze standardem Windows.

Aby móc słuchać muzyki i efektów dźwiękowych w czasie gry, potrzebujesz karty dźwiękowej zgodnej z systemem Windows oraz głośników lub słuchawek.

Aby zainstalować grę, uruchom komputer i zamknij wszystkie inne programy. Następnie umieść płytę z grą w napędzie CD-ROM. Po kilku sekundach rozpocznie się instalacja gry. Jeśli funkcja autostartu nie jest włączona, kliknij na ikonkę CD-ROMu na pulpicie. W okienku, które się otworzy kliknij na Alien Nations 2. Aby zainstalować grę, kliknij na przycisku „Instaluj Alien Nations 2”. W czasie instalacji, postępuj według instrukcji pojawiających się na ekranie.

Programy działające w tle

Przed uruchomieniem gry zamknij wszystkie inne programy. Niektóre wygaszacze ekranu mogą wywoływać tymczasowe problemy z wyświetlaniem grafiki. Jeśli gra nie działa poprawnie gdy włączony jest wygaszasz ekranu, zalecamy jego wyłączenie przed jej rozpoczęciem.

Powitanie

Witamy na Lukkat, ojczystej planecie naszych nacji! Nawet jeśli znasz już dobrze życie i nawyki Pimmonów i spółki, warto jest zajrzeć do tej instrukcji: od czasu przybycia trzech, jakże różniących się nacji, zmieniło się bardzo wiele rzeczy Podczas gdy beztroscy Pimmonowie woleliby leżeć do góry brzuchem i prowadzić wygodne życie, dwie pozostałe nacje nie szczędzą wysiłków, by im to uniemożliwić.

Szczególnie obecność dumnych i kochających naturę Amazonek znacznie ożywia koegzystencję trzech nacji na planecie Lukkat. Choć te piękne panie słyną z nazbyt zbytniego upodobania do zabawy, charakteryzują się również potrzebą ładu i porządku.

Z drugiej strony, słowo „ład” brzmi jak najgorsza obelga w ustach typowego Sajikisa, który tylko patrzy jak tu zrobić coś złośliwego. Głównym celem tych insektoidów jest wywołać jak najwięcej kłopotów i dobrze się przy tym bawić. A jeśli dzieje się to kosztem innych, to tym lepiej!

Choć żadna z trzech nacji nigdy nie przepuszcza okazji, by zabawić się kosztem pozostałych, to tak naprawdę są jedynie dużymi dziećmi, a ich drobne sprzeczki szybko idą w niepamięć. Ich populacja rośnie i wkrótce z trzech nacji rozwinie się kilka plemion.

Twoim zadaniem, jako gracza, jest dopilnowanie tego, by koegzystencja nacji, mimo iż jest skomplikowana, nie wymknęła się całkowicie spod kontroli. Zadziwią cię problemy, jakie postawią przed tobą te trzy nacje. Jest tak, ponieważ w niektórych sytuacjach, chodzi nie tylko o stworzenie mocnej ekonomii, lub danie nauczki naprzykrzającemu się sąsiadowi. Będziesz raczej zachowywać się jak ojciec/matka, postać odpowiedzialna za naprawienie chaosu wywołanego przez twoje duże dzieci.

Mamy nadzieję, że świetnie spędzisz czas grając w **Alien Nations 2!**



Rozpoczęcie gry

Po udanym zainstalowaniu gry **Alien Nations 2,** możesz rozpocząć grę klikając na przycisk „START” a następnie Programy -> JoWood -> **Alien Nations 2,** lub też umieszczając płytę z grą w napędzie CD. Oryginalna płyta z grą musi znajdować się w napędzie podczas całej rozgrywki. Po sekwencji wprowadzającej, którą można pominąć wciskając klawisz ESC lub lewy przycisk myszki, pojawia się główne menu.

Główne menu

Czeka tam na ciebie pan P. Pimmon. Jeśli klikniesz lewym przyciskiem myszki na jakimś obiekcie, ten dobroduszny Pimmon przedstawi ci poszczególne pozycje menu.

Jeśli grasz w **Alien Nations 2** po raz pierwszy, to przed rozpoczęciem rozgrywki musisz stworzyć gracza. Pojawi się okienko dialogowe, wpisz tam swoje imię i kliknij na przycisku „Zastosuj”. W sekcji „Wybór gracza” znajdziesz więcej informacji na ten temat.

Tryb dla jednego gracza (jeden domek): Wybierz tę opcję, jeśli wolisz grać samemu. Kliknij w pojedynczy domek na mapie!

Tryb dla wielu graczy (dwa domki na mapie): Jeśli wybierzesz ten tryb, możesz zmierzyć się z maksymalnie siedmioma kolegami za pośrednictwem sieci LAN lub Internetu.

Wczytaj grę (dwie książki): Klikając na książki znajdujące się na stole Pimmona, możesz kontynuować uprzednio zapisaną grę.

Wybierz gracza (rama obrazu): Wybierz profil gracz klikając na ramę obrazu.

Intro (obrazek bociana): Jeśli chcesz jeszcze raz obejrzeć sekwencję wprowadzającą, kliknij na bocianie!

Autorzy (obrazek Pimmonów): Jeśli interesuje cię, kto stworzył grę **Alien Nations 2,** kliknij na obrazku Pimmonów.

Wyjście z gry (świeczka): Klikając na świeczce możesz zakończyć grę i wyjść do Windows.

Główne menu



mlynek
1.02
Intro
Autorzy
Wczytaj grę
Wyjście z gry
Tryb dla jednego gracza
Tryb dla wielu graczy
Wybierz gracza

Tryb dla jednego gracza

Samouczek:

W samouczku możesz zaznajomić się z podstawami gry **Alien Nations 2.** W każdej misji treningowej wyjaśniono kilka strategicznych działań. Zalecamy przejście tych misji jedna po drugiej, nawet jeśli dobrze znasz podobne gry.

Kampania:

Aby rozpocząć kampanię, przed wyborem misji, kliknij na obraz przestawiający twoją nację. Kampania składa się z dziewięciu, ustawionych chronologicznie misji, w czasie których twoim zadaniem będzie pomóc twojej nacji w rozwiązaniu kilku problemów. Każda nacja ma swoją własną kampanię. Kolejność misji i zadania, jakie mają zostać wykonane, zależą od usposobienia i mentalności poszczególnych nacji. Pimmonowie są dobroduszni i zrobią wszystko, by jak najczęściej „unikać pracy”. Zupełnie inaczej ma się sprawa z zaradnymi Amazonkami, nic już nie mówiąc o Sajikisach, którzy myślą jedynie o niebieskich migdałach.

PODPOWIEDŹ:

Rozpocznij grę od kampanii Pimmonów, następnie zagraj Amazonkami, a skończ na kampanii Sajikisów.

Pojedyncza misja:

Podobnie jak w przypadku kampanii, najpierw wybierz swoją nację a następnie dostosuj pozostałe ustawienia.

Ustawienia pojedynczej misji

Mapa:

Wielkość mapy określa maksymalną liczbę graczy. Proszę wziąć to pod uwagę podczas jej wyboru.

Liczba/rodzaj przeciwników:

Proszę upewnić się, że wybrana mapa pozwala na grę dla wybranej liczby graczy. Przeciwnikom sterowanym przez komputer można określić nację, plemię oraz sztandar.

Poziom ewolucyjny:

Tu można ustalić maksymalny poziom ewolucyjny. Gracze nie będą mogli przekroczyć ustalonego limitu.

Cel gry:

Możesz wybrać spośród trzech następujących celów:

Gra na czas:

Określ długość rozgrywki w dniach. Rozgrywka zakończy się ostatniego dnia.

Pojedynek na śmierć i życie:

W tym trybie twoim zadaniem jest zniszczenie przeciwników za pomocą środków militarnych.

Gra ekonomiczna:

W tym trybie wygrywa osoba, która pierwsza zdobędzie określoną ilość złota. Możesz określić ile złota potrzeba do zwycięstwa w grze.

Tryb dla jednego gracza



Tryb dla wielu graczy

Jeśli wolisz grę w większym towarzystwie, musisz najpierw określić czy chcesz grać w sieci LAN czy w Internecie.

Sieć lokalna (LAN)

Uwaga: Przed rozpoczęciem gry upewnij się, że twoja sieć jest odpowiednio skonfigurowana. Proszę postępować zgodnie z zaleceniami administratora systemu.

Jeśli wybrano opcję „Sieć lokalna", pojawi się okno dialogowe. Możesz tu dołączyć się do gry, lub też stworzyć nową, klikając na przycisku „Stwórz".

Tworząc nową grę masz do wyboru takie same ustawienia jak w przypadku pojedynczej misji. Możesz też zdecydować czy wolisz grać przeciwko komputerowi czy innemu graczowi.

Internet (Serwer FSGS)

Uwaga: Przed rozpoczęciem gry, upewnij się, że masz połączenie z Internetem. Postępuj zgodnie z zaleceniami twojego dostawcy usług internetowych.

Aby rozpocząć grę w Internecie, połącz się z serwerem FSGS. Jeśli posiadasz już konto i hasło na serwerach FSGS, wpisz swoje dane i kliknij na przycisku „Continue".

Jeśli nie posiadasz jeszcze konta FSGS, kliknij na przycisk „New", aby je założyć. Kiedy połączysz się z serwerem, postępuj tak samo jak w przypadku gry w sieci LAN.

Wybór gracza

Każdy gracz posiada swój profil użytkownika. W profilu zawarte jest imię gracza oraz jego zapisane stany gry. Dzięki temu kilku użytkowników może grać w różnym czasie i zapisywać swoje dane.

Wczytaj grę

Opcja ta pozwala na kontynuowanie „dawnych" gier, które poprzednio zapisano. Stany gry „Autozapis" i „Szybki zapis" są tworzone przez grę i nie możesz samemu ich nazywać. „Autozapis" jest tworzony co kilka minut. „Szybkiego zapisu" można dokonać w dowolnej chwili, nie wchodząc do menu opcji: wystarczy wcisnąć klawisz F12.

Tryb dla wielu graczy

USTAWIENIA GRY

mlynek

Komputer 1

Komputer 2

Komputer 3

Stjusi

Arystokanki

Arystokanki

3 ms

33 ms

33 ms

3 ms

mlynek jest gospodarzem gry Piotr

TECHNOLOGIA

Poziom 3

Dostępne są wszystkie wynalazki

TRYB GRY

Walka na śmierć i życie

Mapa: harshcounty

Wielkość: 156 x 156

Maks. graczy: 4

Gracz

Nacja

Plemię

Herb

Okno rozmowy

Okno dialogowe

Poziom ewolucyjny

Cel gry

Mapa

Rozgrywka

Pośrednia kontrola

W grze **Alien Nations 2** nie masz bezpośredniej kontroli nad twoimi podopiecznymi. Innymi słowy, zamiast wydawać rozkazy poszczególnym jednostkom, ustalasz po prostu zadania jakie mają być wykonane w twojej wiosce.

Przykład:

Nie możesz rozkazać drwalowi Gorkowi, by ściął jakieś drzewo. Możesz jednak wydać polecenie, w wyniku którego ścięte zostanie określone drzewo. Następnie jeden z wioskowych drwali – Gork albo ktoś inny – wykona rozkaz. Oczywiście możesz także zdecydować, by nie ścinano określonych drzew. Jedyną jednostką, jaką możesz sterować bezpośrednio jest rycerz.

Zdobywanie surowców

Na każdej mapie można znaleźć różnorakie surowce: kamienie, drzewa, krzewy, itp. Niektóre z nich mogą być zebrane i wykorzystane przez twoich poddanych. Na przykład, drewna i kamieni używa się w konstrukcji budynków. Zebrane owoce służą za pożywienie, a zjada się je w wioskowej gospodzie.

Mieszkańcy będą samodzielnie zbierać surowce, jednak przy założeniu, że zostaną w tym wyszkoleni.

Przykład:

Drwal ścina drzewa, ale nie wie jak kruszyć kamienie – to robota kamieniarza.

PODPOWIEDŹ:

Szkolenie możesz rozpocząć w dowolnej chwili, pod warunkiem, że jest dość młodzieży lub niewykształconych dorosłych.

Produkcja

W późniejszym etapie gry będzie również można przetwarzać zdobyte surowce. W tym celu należy zbudować odpowiedni zakład produkcyjny i wyszkolić pracowników.

Przykład:

Biedny tragarz Huzzlak męczy się przy transporcie towarów. Pewnego dnia zostaje wynaleziony warsztat stolarski, w którym produkuje się taczki. Szkolisz stolarza i budujesz warsztat. W nowo zbudowanym warsztacie produkujesz taczki i za pomocą okna informacyjnego przydzielasz je tragarzowi. Dzięki nowemu przyrządowi praca Huzzlaka staje się łatwiejsza i może też przewozić większe ilości towarów. Zauważ, że możesz wznosić jedynie budynki, które zostały wcześniej wynalezione. Podobnie ma się sprawa z szkoleniami – mieszkańcy mogą nauczyć się jedynie tych zawodów, które zostały już wynalezione.

PODPOWIEDŹ:

Aby jeszcze bardziej ułatwić życie twojemu tragarzowi, możesz rozkazać zbudowanie dróg, na których ludzie będą się szybciej poruszać. Do budowy dróg potrzebne są kamienie.

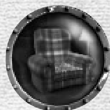
Badania

Wykonywanie prac badawczych wymaga obecności naukowca. Jest to specjalna postać, z której pomocy możesz skorzystać jedynie wtedy, kiedy masz dla niej laboratorium. W jednym laboratorium jest miejsce dla jednego naukowca.

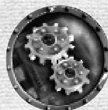
Możesz wybierać pomiędzy badaniami wojskowymi, cywilnymi oraz produkcyjnymi.



Badania wojskowe



Badania cywilne



Badania produkcyjne

PODPOWIEDŹ:

Upewnij się, że twoi naukowcy cały czas pracują. Można prowadzić badania tylko w jednej z trzech dziedzin na raz. Jednak po ukończeniu jednego projektu, można rozpocząć nowe badania w innej dziedzinie.

Twoja nacja przechodzi przez kilka etapów rozwoju ewolucyjnego, które odzwierciedlają obecny stan rozwoju technologicznego. W sumie istnieją trzy poziomy rozwoju ewolucyjnego.

Kiedy tylko ukończysz określoną liczbę projektów badawczych i zbudujesz niezbędną infrastrukturę, w oknie Badań pojawi się opcja przejścia na kolejny poziom. Po awansie na następny poziom, zarówno ratusz jak i zamek zostaną rozbudowane.

Na najniższym poziomie rozwoju, twoi poddani mieszkają w osadzie; na drugim poziomie – w wiosce, a na trzecim, najwyższym poziomie – w mieście. Wyższy poziom rozwoju oznacza także zwiększenie wymagań twoich poddanych: chcą, żeby na targu dostępnych było więcej towarów luksusowych. No i rzecz jasna bogowie oczekują, żeby twoi ludzie częściej się modlili i wyraźnie pokażą swe niezadowolenie gdy mieszkańcy nie będą uczęszczać na msze.

Istnieją trzy kategorie Naukowców:

– Bakałarz

– Magister

– Doktor

Bakałarz

Bakałarz otrzymał podstawowe wykształcenie. Posiada przeciętne umiejętności badawcze, ale nie wymaga dużej płacy.

Magister

Magister ma lepsze wykształcenie i szybciej kończy projekty badawcze. Z tego powodu jest lepiej opłacany niż bakałarz.

Doktor

Ten geniusz zasługuje na swój tytuł, gdyż posiada wręcz legendarne umiejętności badawcze. Z tego powodu jednak żąda wysokiej zapłaty. Zauważ, że możesz badać jedynie dziedziny zgodne z obecnym poziomem rozwoju ewolucyjnego twojej nacji.

Spożycie

Przejście na wyższy poziom ewolucyjny wiąże się także z paroma niedogodnościami. Z powodu tego, że twoja nacja jest teraz bardziej „zaawansowana”, twoi poddani stają się bardziej wymagający i wykazują większą odwagę przy wyrażaniu swoich potrzeb. Im bardziej zaawansowana jest twoja nacja, tym ważniejsze staje się spożycie towarów luksusowych.

Towary spożywcze dzieli się na zwykłą żywność oraz artykuły luksusowe.

Żywność:



Woda Owoce Chleb Ryby Mięso

Żywność jest niezbędna do przeżycia. Spożywa się ją w gospodzie. Każdy artykuł spożywczy posiada pewną wartość odżywczą, która określa liczbę dostarczanych jednostek żywieniowych. Kliknij na gospodzie, aby uzyskać informacje na temat składników odżywczych.

Artykuły luksusowe:



Ciasto Kiełbasa Ciasto jagodowe Mleko kaktusowe



Mydło Sok grzybowy Napój energetyczny

Towary luksusowe można zdobyć na targowisku. Zbyt mała ilość artykułów spożywczych ma negatywny wpływ zarówno na nastrój jak i zdrowie obywateli.

Nastrój

Każda rodzina ma nastrój na określonym poziomie, który jest przedstawiony procentowo od 0 do 100 i zależy od sytuacji panującej w wiosce. Nastrój na niskim poziomie może spowodować emigrację jakiejś wybitnie niezadowolonej rodziny. W niektórych przypadkach, głowa rodziny zostaje przestępcą.

Istnieją cztery rodzaje nastroju:



Szczęście



Zadowolenie



Niezadowolenie



Złość

Obecny nastrój rodziny oraz czynniki na niego wpływające możesz obejrzeć w oknie informacyjnym głowy rodziny.

Nastrój rodziny zależy od następujących czynników:

– Czy głowa rodziny ma pracę?
– Czy rodzina ma gdzie mieszkać?
– Czy rodzina ma dość jedzenia?
– Czy po mieście biega dzikie zwierzę?
– Czy twoja nacja toczy wojnę?
– Czy na targu dostępne są artykuły luksusowe?
– Czy dana osoba dobrze spała?
– itp.

Kondycja

Kondycja osoby zależy od dwóch elementów, zaznaczonych procentowo od 0 do 100.



Żywotność



Zdrowie

Żywotność

Żywotność spada na skutek ataków wrogich jednostek, przestępców, lub drapieżników. Każda przespana noc zwiększa poziom żywotności.

Zdrowie

Na zdrowie wpływają dwa czynniki: higiena i żywotność. Wysoka żywotność sprawia, że poziom zdrowia wzrasta, a niska żywotność powoduje jego spadek. Poza tym, poziom zdrowia można poprawić korzystając z mikstur uzdrawiających.

Jeśli poziom zdrowia jest niższy niż 50%, to dana osoba jest uważana za chorą. Chorzy obywatele nie chodzą do pracy. Żywotność lub zdrowie na poziomie 0% oznacza, że osoba umiera. Niski poziom higieny ma negatywny wpływ na zdrowie mieszkańców. Poziom higieny uzależniony jest od dostępności wody oraz mydła.

PODPOWIEDŹ:

Higiena staje się ważna dopiero na wyższych poziomach ewolucyjnych.

Świat Bogów

W czasach gdy bogowie są dobrze usposobieni wobec twojej nacji, można modlić się do nich o boskie dary.

Istnieją trzy rodzaje cudów, o jakie można prosić Bogów:



Boski gniew



Deszcz złota



Boskie uzdrowienie

Boski gniew

Święty gniew bogów dotyka wybranego przez ciebie wroga, w wyniku czego zadane mu zostają znaczne straty.

Deszcz złota

Bogowie podwajają twe zapasy złota.

Boskie uzdrowienie

Zarówno żywotność jak i zdrowie twoich poddanych wzrośnie do maksymalnego możliwego poziomu.

Jeśli bogowie nie są otaczani wystarczającą czcią, mogą skierować swój gniew przeciwko twojej nacji, a nie na jej wrogów! Po dokonaniu interwencji, nastawienie bogów wraca na poziom neutralny.

Siły wojskowe

Rycerz jest ofensywną jednostką w grze. Wraz ze swymi wasalami może atakować wrogie jednostki i budynki, patrolować drogi i bronić twoich terenów.

Podobnie jak naukowiec, rycerz jest najemnikiem, który oferuje swe usługi pod warunkiem, że dostępne jest dla niego odpowiednie miejsce pracy (w tym przypadku – zamek). W zamku jest miejsce zarówno dla rycerza jak i jego wasali.

Rycerz żąda jednorazowej opłaty za wynajęcie oraz codziennej pensji. Jest ona wypłacana w złocie lub towarach luksusowych. Jej poziom różni się w zależności od rycerza. Jeśli rycerz nie dostanie pensji przez dwa dni to rezygnuje z pracy.

PODPOWIEDŹ:

Upewnij się, że twój rycerz regularnie dostaje zapłatę. Choć sam nie upomni cię, jeśli nie otrzyma pensji przez jeden dzień, wpłynie to jednak negatywnie na reputację twojej nacji.

Kiedy rycerz zostanie wynajęty, wprowadzi się do wolnego zamku. Kiedy tylko się zakwateruje będzie do twojej dyspozycji.

Rycerz jest jedyną jednostką, jaką możesz bezpośrednio sterować. Wybierz rycerza jako aktywną jednostkę. Kliknij prawym przyciskiem myszki na ekranie gry, a rycerz spróbuje dojść w wyznaczone miejsce.

PODPOWIEDŹ:

Jeśli rycerz znajduje się na łodzi towarowej, możesz nią sterować w taki sam sposób jak rycerzem. Jeśli rycerz chce przejść rzekę, a żadna z łodzi nie jest dostępna, upewnij się że rycerz jest jednostką aktywną, a następnie kliknij prawym przyciskiem myszki na powierzchni wody. Podpłynie najbliższa łódź towarowa i zabierze rycerza.

Istnieją trzy kategorie rycerzy, które różnią się siłą bojową, liczbą wasali oraz poziomem płacy. Rodzaj rycerza oferującego ci swe usługi zależy od poziomu ewolucyjnego twojej nacji. Poza tym, dobra reputacja pomaga zwrócić uwagę potężniejszych rycerzy.

Istnieją trzy kategorie wasali:

- Specjalista od walki wręcz
- Wojownicy dystansowi
- Obsługa broni oblężniczych

Specjaliści od walki wręcz oraz dystansowej atakują wrogie jednostki, ale nie niszczą budynków. Bronie oblężnicze potrafią doszczętnie zniszczyć budynek, ale nie mogą wziąć na cel wrogich jednostek.

Jeśli jeden z wasali rycerza zginie, możesz znaleźć dla niego zastępstwo w zamku. Przejdź do okna informacyjnego zamku, aby dowiedzieć się co jest potrzebne do pozyskania nowego wasala. Jeśli klikniesz na przycisku ‘Rozpoczęcie produkcji’, potrzebne towary zostaną zabrane do zamku, a następnego dnia dostępny będzie nowy wasal. Rycerz nie może mieć więcej wasali niż posiadał przed rozpoczęciem służby dla ciebie.

PODPOWIEDŹ:

Dołóż wszelkich starań, aby uniknąć śmierci rycerza. Jeśli zginie, jego wasale udowodnią swą lojalność, idąc w jego ślady.

Według praw Lukkatu, rycerzom nie wolno atakować następujących jednostek:

– Królów
– Kobiet (mężczyzn w przypadku Amazonek)
– Dzieci
– Młodzieży
– Statków
– Przestępców

Rycerze z poszczególnych nacji różnią się między sobą. Amazonki mają lepszą broń, ale mniejszą siłę. Pimmonowie to dość silni goście, ale ich ataki są powolne. Rycerze Sajikisów atakują szybko, ale zadają mniejsze obrażenia.

Straże:

Strażnicy są w grze jednostkami defensywnymi. Ich zadaniem jest obrona miasta przed najeźdźcami. Strażników można szkolić w koszarach, pod warunkiem, że jest w nich broń.

Strażnicy stacjonują w wieżach. W każdej wieży może znajdować się maksymalnie sześciu strażników. W każdej chwili możesz zarezerwować strażnikowi miejsce w wieży lub anulować taki przydział. Po zakończeniu szkolenia, strażnik zajmuje przydzielone mu miejsce.

Jeśli nie ma dla niego zarezerwowanego miejsca, sam sobie wybierze miejsce pracy. Jeśli przy wieży są wały obronne, strażnik będzie je patrolował. W innym przypadku będzie pilnował terenu wokół wieży.

PODPOWIEDŹ:

Wały obronne zapewniają strażnikom ochronę przed specjalistami od walki wręcz i zmniejszają obrażenia jakich doznają od broni dystansowych. Ponieważ strażnik mieszka w wieży, nie potrzebuje innego lokum.

Od kołyski aż po grób

Dzieci nie mają żadnych obowiązków – bawią się i cieszą życiem. Dopiero w wieku dojrzewania młodzi ludzie poznają powagę życia – w tym czasie można kazać im rozpoczęcie szkolenia.

Mężczyźni, którzy nie przejdą szkolenia w wieku dojrzewania, traktowani są jako niewykształceni obywatele. Ich nastrój się pogarsza, ponieważ nie mogą znaleźć pracy.

Kiedy tylko ktoś zakończy szkolenie, zaczyna w pobliżu szukać pracy i miejsca, w którym można zamieszkać. Niewykształceni obywatele szukają jedynie miejsca zamieszkania.

Kiedy mężczyzna znajdzie odpowiednie lokum, wprowadza się do niego. Próbuje poślubić kobietę, która zamieszkuje wraz z nim. Od tej pory małżonkowie mogą mieć dzieci. W każdej rodzinie może znajdować się maksymalnie dwoje dzieci.

Uwaga: W przypadku Amazonek – gdzie kobiety są silniejszą płcią – role są odwrócone.

Rozkład dnia

Dzień pracy zaczyna się o 8 rano, a kończy o 6 po południu.

8 rano: Mieszkańcy, którzy mają pracę idą do niej. Kobiety zaczynają zbieranie owoców.

11.30 rano: Przerwa na lunch. Głowy rodzin udają się na posiłek do gospody. Liczba osób mogących spożywać posiłki jest ograniczona pojemnością gospody oraz ilością dostępnego pożywienia.

12.30 rano: Koniec przerwy. Kobiety idą na targ, by kupić towary luksusowe. Liczba kobiet, które mogą iść na zakupy ograniczona jest pojemnością targowiska i dostępnością artykułów luksusowych.

4.30 po południu: Kobiety idą pomodlić się do świątyni. Ich liczba ograniczona jest pojemnością świątyni.

5.30 po południu: Mieszkańcy przestają pracować i wracają do domu. 6 po południu: Dzień się kończy, a mieszkańcy idą spać.

Uwaga: W przypadku Amazonek – gdzie kobiety są silniejszą płcią – role są odwrócone.

Handel

Twoja nacja może handlować z zaprzyjaźnionymi plemionami oraz latającymi kupcami. Wymiana towarów zawsze odbywa się za pośrednictwem latającego kupca, nawet jeśli od niego nie kupujesz. Od ciebie zależy wybór towarów oraz ilości, jakimi chcesz handlować. Po złożeniu oferty, twój partner handlowy przyjmie ją, lub złoży kontrofertę, którą możesz zaakceptować.

PODPOWIEDŹ:

Ponieważ towary oferowane przez latającego kupca są obciążone dodatkową opłatą, zaleca się wzięcie pod uwagę ofert innych graczy. Ceny proponowane przez kupca zależą również od podaży i popytu. Jeśli często sprzedajesz ten sam produkt, jego cena będzie spadać. Z drugiej strony, ceny produktów często kupowanych będą rosły.

Dyplomacja

Istnieją dwa rodzaje statusu dyplomatycznego pomiędzy plemionami:



Wojna



Pokój

Wojna

W przypadku wojny, oddziały wojskowe atakują wszystkie wrogie jednostki w zasięgu. Nie można handlować z wrogiem.

Masz trzy możliwości zaproponowania pokoju swoim przeciwnikom:

– bezwarunkowy pokój

– żądanie towarów w zamian za pokój

– proponowanie towarów w zamian za pokój

PODPOWIEDŹ:

Zaleca się dokonać wyboru bazując na sile militarnej twojego wroga. Jeśli wroga nacja jest słabsza od twojej, to będzie gotowa zapłacić za pokój. W innym przypadku sama zażąda złota od ciebie.

Pokój

W czasach pokoju możesz przekazywać dary zaprzyjaźnionym nacjom i plemionom. Możesz też zaatakować sojusznika bez zadeklarowania wojny. Obniży to jednak twoją reputację a status dyplomatyczny zmieni się na wojnę.

PODPOWIEDŹ:

Dary mają znaczenie jako pomoc przy rozwoju. Powinno się dawać je przyjaciołom, jeśli chcesz, by rośli w siłę w obliczu wspólnego wroga.

Reputacja

Reputacja twojej nacji jest przedstawiona procentowo od 0 do 100. Twoja reputacja wpływa na poziom rycerzy i naukowców, którzy proponują ci swe usługi. Od reputacji zależy też skuteczność twych negocjacji pokojowych.

Reputacja uzależniona jest między innymi od następujących czynników:

– zaatakowanie sojusznika bez zadeklarowania wojny

– rycerz lub naukowiec nie został opłacony

– istnieje Cud Świata

– wojna/pokój

PODPOWIEDŹ:

Uważnie wybieraj nacje, z chcesz toczyć wojną lub zawrzeć pokój. Zaatakowanie nacji lub plemienia o niskiej reputacji, poprawia twoją pozycję.

Przestępczość

Istnieje możliwość, że osoba w złym nastroju zostanie przestępcą. Przestępca traci swą rodzinę i zajmuje budynek.

Kryminaliści popełniają następujące przestępstwa:

– niszczą budynki

– ranią innych obywateli

– okradają magazyny

Jedynie policja może walczyć z przestępcami. Policjant, który złapie przestępcę na gorącym uczynku, próbuje go aresztować. Jeśli istnieje posterunek, policjant zabierze tam przestępcę i przygotuje go do powrotu do społeczeństwa. Jeśli nie ma posterunku, odbywa się egzekucja. Zresocjalizowany przestępca opuszcza posterunek i traktowany jest jak niewykształcony obywatel.

Zwierzęta

Możesz zdobywać pożywienie polując na zwierzęta oraz łowiąc ryby.

Poza tym na Lukkat istnieją drapieżniki (wilki oraz węże), które atakują twoich poddanych. Upewnij się, że masz łowcę, który złapie te zwierzęta, bo inaczej nastroje obywateli zaczną się pogarszać.

Menu gry

Główne menu

W głównym menu znajduje się mapa, funkcje zbliżenia/oddalenia, oraz menu opcji. Znajdują się tam dodatkowe menu, gdzie możesz dokonać wyboru najważniejszych opcji.



Menu rozwoju


Okno budowy


Okno szkolenia


Okno badań



Menu ekonomii


Okno dyplomacji


Okno magazynu


Okno handlu


Okno rozmowy



Menu zarządzania


Okno obywateli


Okno budynków


Okno Rycerzy i Naukowców


Okno nastrojów



Menu statystyk


Okno Bogów


Ogólne statystyki


Cele misji

Mapa

Kliknij lewym klawiszem myszki na przycisku „Pokaz mapę", aby ją otworzyć i uzyskać ogólny widok na pole gry. Kliknij lewym przyciskiem na mapie, aby przenieść się w określone miejsce.

Zbliżenie/oddalenie

Kliknij lewym przyciskiem na „+" lub „-", aby dokonać zbliżenia/oddalenia pola gry. Aby wrócić do standardowego widoku, kliknij lewym przyciskiem na „Szkle powiększającym".

Menu opcji

Kliknij lewym przyciskiem na Menu Opcji, aby zatrzymać grę. W tym menu możesz również wczytać lub zapisać grę, a także dostosować tryb graficzny oraz ustawienia dźwięku. No i oczywiście możesz tu zakończyć swą obecną misję lub wyjść z gry.

Dzień i godzina na Lukkat

Tutaj wyświetlony jest aktualny dzień i godzina. Zegar uaktualniany jest co 15 minut. Użyj przycisku „Szybkość gry", aby zmienić tempo w jakim toczy się rozgrywka.

Komunikaty

Tutaj pojawiają się komunikaty zawierające ważne informacje o rozgrywce.

Okno informacyjne

W oknie informacyjnym pojawiają się szczegółowe informacje na temat jednostek, budynków, surowców, placów budowy, itp.

Mini-kamera

Użyj mini-kamery, aby cały czas obserwować wybraną jednostkę.

Pole gry

Pole gry to teren na którym toczy się właściwa rozgrywka. Kliknij lewym przyciskiem na jednostce, budynku, zwierzęciu, roślinie, itp., aby wyświetlić okno informacyjne.

Menu gry

Dzień i godzina na Lukkat



Szybkość gry



Mini-kamera

Pole gry

Komunikaty

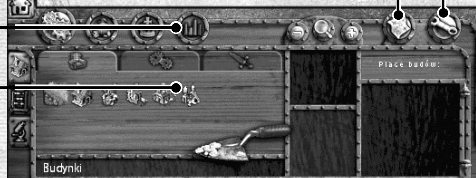


Menu opcji

Przywołanie mapy

Główne menu

Podmenu



Okno informacyjne



Okno budowy (Menu rozwoju)

Wymagania, które trzeba spełnić, by udało się wznieść budynek.

– Budynek musi być już wynaleziony.

Procedura

Kliknij na jednym z trzech przycisków w oknie budowy, aby wybrać kategorię budynków (militarne, cywilne, produkcyjne). Wyświetlone są tu wszystkie budynki z wybranej kategorii, które zostały wcześniej wynalezione.

1. Kliknij lewym przyciskiem na budynku, który chcesz wznieść. Za pomocą myszki wybierz odpowiednią lokację na mapie. Jeśli część konturów budynku będzie wyświetlona na czerwono oznacza to, że nie możesz budować w tym miejscu.
2. Użyj lewego przycisku myszki, aby wybrać miejsce dla budynku.

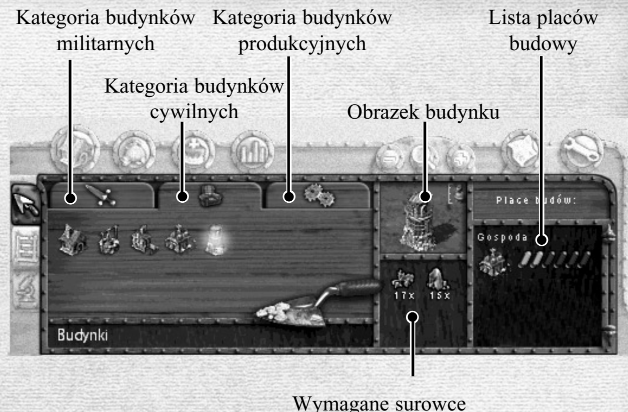
Wynik

Wydałeś polecenie wzniesienia jakiegoś budynku w określonym miejscu. Zanim się to stanie, może minąć trochę czasu. Na liście placów budowy możesz obserwować postęp prac w poszczególnych miejscach. Kiedy budynek zostanie skończony, poinformuje cię o tym komunikat wyświetlony po lewej stronie ekranu.

PODPOWIEDŹ:

Nowe budynki możesz wynajdywać rozpoczynając projekty badawcze poprzez okno badań.

Kliknij lewym przyciskiem na placu budowy, aby wycentrować ekran na tym miejscu.



Uwaga: Aby uzyskać więcej informacji o jakiejś ikonie, przytrzymaj nad nią kursor.

Jeśli chcesz cofnąć wybór jakiegoś budynku, kliknij prawym przyciskiem myszki. Do wzniesienia budynku potrzebna jest obecność budowniczego oraz odpowiednia ilość surowców na placu budowy.

Okno szkolenia (Menu rozwoju)

Wymagania co do szkolenia

- **– Potrzebujesz szkoły.**
- **– Potrzebujesz co najmniej jednego ucznia.**

PODPOWIEDŹ:

Jeśli nie ma szkoły, możesz w dowolnej chwili wydać polecenie jej wzniesienia za pomocą okna budowy.

Procedura

1. Umieść kursor nad ikoną zawodu! Jeśli przytrzymasz kursor nad ikoną, nie klikając na nią, pojawi się informacja na temat danego zawodu.
2. Jeśli wybrałeś zawód i chcesz wyszkolić w nim jakąś jednostkę, kliknij lewym przyciskiem na ikonie.

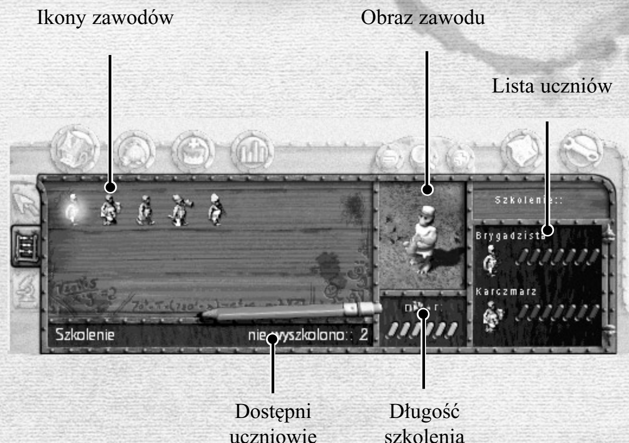
Wynik

Rozpoczyna się szkolenie jednostki, jednak proces ten zajmuje trochę czasu. Na pasku postępów możesz obserwować czas potrzebny do zakończenia szkolenia. Jednocześnie możesz trenować tyle jednostek, ilu jest wolnych uczniów. Uczniami mogą być młodzi mężczyźni (młode kobiety w przypadku Amazonek), oraz niewykształceni obywatele.

PODPOWIEDŹ:

Upewnij się, że w każdej chwili masz dostępnych kilku uczniów.

Kliknij lewym przyciskiem myszki ucznia na liście studentów, aby wycentrować na nim obraz.



Jeśli nie ma żadnych uczniów, poczekaj aż dzieci dorosną na tyle, by rozpocząć naukę.

Uwaga: Jeśli jakaś grupa zawodowa nie jest umieszczona w oknie szkolenia, to twoje plemię nie poznało jeszcze tego zawodu. Przejdź do okna badań, aby rozpocząć nowy projekt naukowy, w czasie którego zostaną wynalezione nowe zawody.

Okno badań (Menu rozwoju)

Wymagania co do badań naukowych

- **Przynajmniej jedno laboratorium.**
- **Naukowiec na twoich usługach.**

Procedura

1. Kliknij na jednej z trzech kategorii, aby wydać polecenie rozpoczęcia badań!

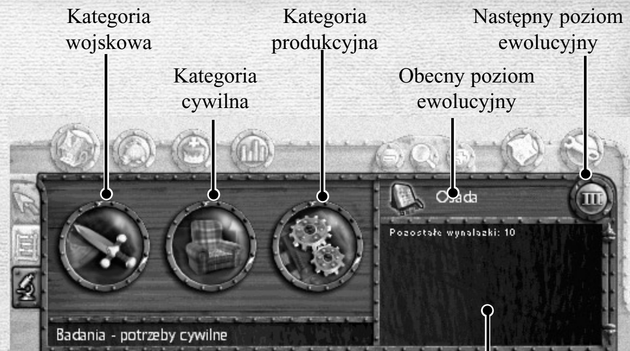
Wynik

Badania zostały rozpoczęte. Na pasku postępu możesz obserwować obecny stan projektu. Można prowadzić tylko jeden projekt badawczy na raz.

PODPOWIEDŹ:

Nie należy przechodzić na następny poziom ewolucyjny jeśli nie spełniło się wszystkich wymagań.

Uwaga: Jeśli dokonano już wszystkich odkryć naukowych na danym poziomie ewolucyjnym, możesz przejść na wyższy, klikając na przycisku „Następny poziom ewolucyjny”.



Okno handlu (Menu ekonomiczne)

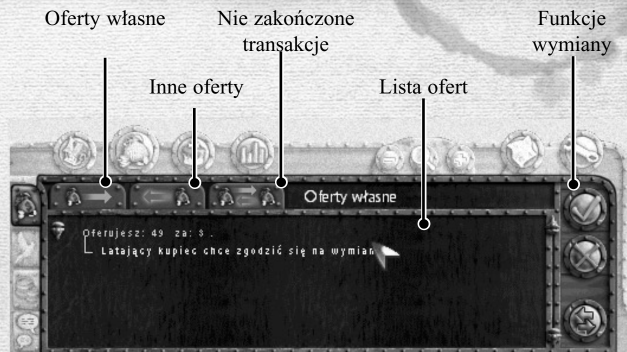
Procedura składania oferty:

1. Kliknij na przycisku „Oferty własne”, a następnie na przycisku „Złóż ofertę”! Pojawi się okno ofert zawierające listę wszystkich towarów.
2. Pierwszym kliknięciem wybierasz towary, które chcesz zaoferować. Klikając po raz drugi, wybierasz artykuły, które chcesz otrzymać.
3. Użyj przycisków +/-, aby określić ilość towarów do wymiany, np. ile sztuk danego towaru chcesz wymienić na określoną ilość innego.
4. Kliknij na przycisku „Potwierdź”, by złożyć ofertę! Zostanie ona przedstawiona wszystkim graczom.

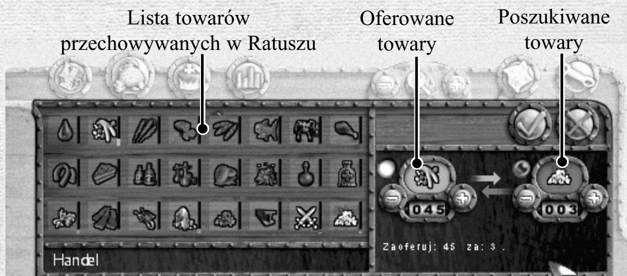
Procedura przyjmowania oferty innego gracza:

1. Wybierz przycisk „Inne oferty” w oknie handlu!
2. Z listy ofert wybierz tę, która cię interesuje!
3. Możesz przyjąć ofertę, klikając na przycisku „Potwierdź”, albo też nacisnąć przycisk „Złóż kontrofertę”, jeśli wolisz się targować.

Za pomocą przycisku „Nie zakończone transakcje” możesz przejrzeć oferty, które nie zostały jeszcze przyjęte lub odrzucone przez innych graczy.



Okno handlu



Okno ofert

Okno dyplomacji (Menu ekonomiczne)

Na liście graczy wyświetlone są następujące informacje: przyjazne nacje, imię wodza plemienia, status dyplomatyczny oraz nazwy plemion innych graczy. Kliknij lewym przyciskiem na graczu, aby obejrzeć dodatkowe informacje w oknie statusu dyplomatycznego.

W zależności od twojego statusu dyplomatycznego masz do wyboru:



W czasach pokoju:

Możesz zacieśnić dobre stosunki z zaprzyjaźnionymi nacjami wręczając im podarunki, albo też wypowiedzieć wojnę innemu graczowi.



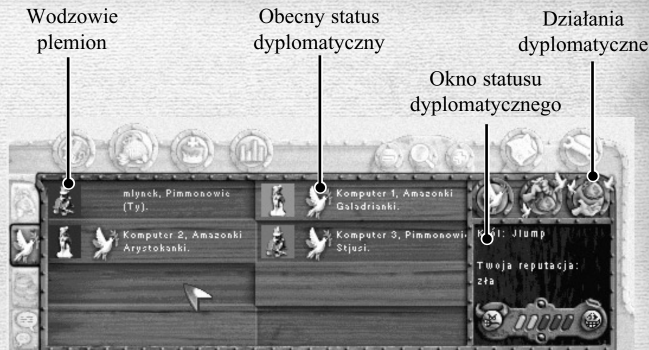
W czasach wojny:

Masz trzy możliwości zaproponowania pokoju swoim przeciwnikom:

– Bezwarunkowy pokój

– Żądanie towarów w zamian za pokój

– Proponowanie towarów w zamian za pokój



Okno dyplomacji

Okno magazynu (Menu ekonomiczne)

W tym oknie wyświetlona jest lista towarów posiadanych przez twoją nację. Aby ustalić ilość surowców w poszczególnych magazynach, kliknij lewym przyciskiem jedną z ikon na liście magazynów.



Okno magazynu

Okno rozmowy (Menu ekonomiczne)

Jeśli chcesz wysłać wiadomość, możesz określić czy otrzymają ją twoi sojusznicy, wrogowie, czy też wszyscy gracze. Wybranych adresatów możesz wybrać klikając na przyciski „Do przyjaciół", „Do wrogów", lub „Do wszystkich".

Wpisz swoją wiadomość i naciśnij klawisz „Enter", aby ją wysłać.

Okno rozmowy dostępne jest jedynie w trybie dla wielu graczy.

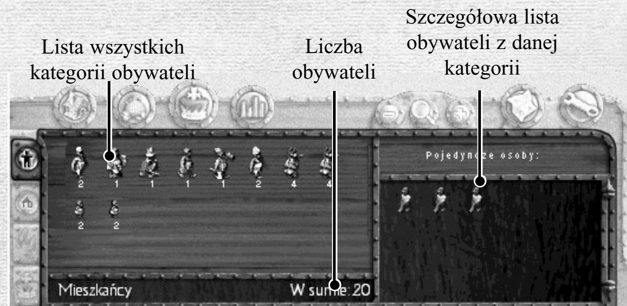


Okno rozmowy

Okno obywateli (Menu zarządzania)

W tym oknie znajduje się lista twoich poddanych, posortowana według kategorii obywateli. Kliknij lewym przyciskiem na jakiejś kategorii, by otrzymać listę wszystkich osób, które do niej należą.

Kliknij na jakiejś osobie z listy obywateli, aby wycentrować na niej obraz i uzyskać szczegółowe informacje na jej temat.



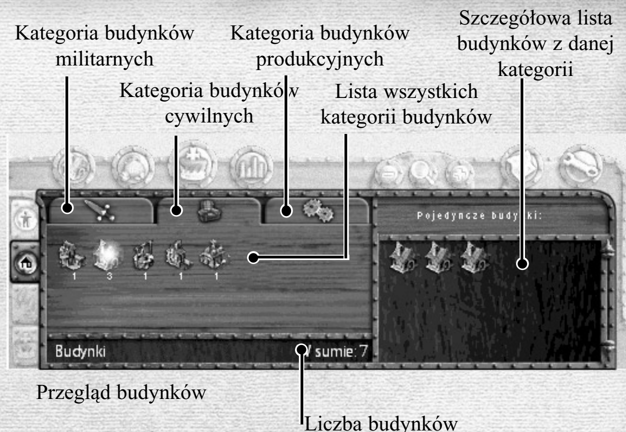
Przegląd obywateli

Okno budynków (Menu zarządzania)

Kliknij na jednym z trzech przycisków w oknie przeglądu budynków, aby wybrać odpowiednią kategorię (militarne, cywilne, produkcyjne). Otrzymasz listę budynków należących do wybranej kategorii.

Kliknij lewym przyciskiem na jakiejś kategorii, by otrzymać listę wszystkich budynków, które do niej należą.

Kliknij na budynku znajdującym się na liście, aby wycentrować na nim obraz i uzyskać szczegółowe informacje na jego temat.

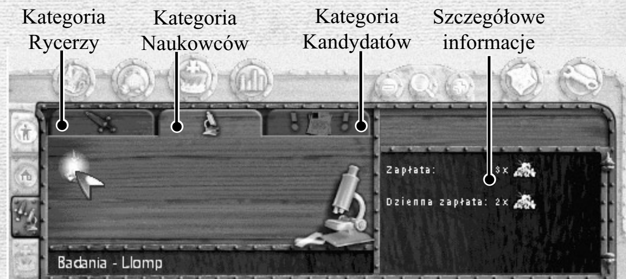


Przegląd budynków

Okno rycerzy i naukowców (Menu zarządzania)

W tym oknie możesz dokonać przeglądu wszystkich rycerzy i naukowców na twoich usługach, a także tych, którzy chcieliby zacząć dla ciebie pracować.

Kliknij lewym przyciskiem na ikonach osób w kategoriach „Naukowcy" i „Rycerze", aby przejść do wybranej jednostki i ją zaznaczyć. W kategorii „Kandydaci", przy pomocy dodatkowego okna dialogowego, możesz zatrudnić osobę starającą się o służbę u ciebie.

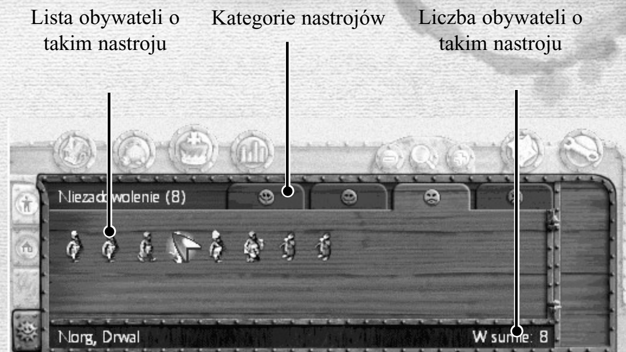


Okno rycerzy i naukowców

Okno nastrojów (Menu zarządzania)

Tutaj znajdują się cztery przyciski, pokazujące nastroje obywateli.

Kliknij lewym przyciskiem na jednostce, aby wycentrować na niej obraz i uzyskać dodatkowe informacje.



Okno nastrojów

Okno bogów (Menu statystyk)

Wskaźnik „Nastroju bogów" wskazuje jakie samopoczucie mają obecnie bogowie.

Im bardziej wskaźnik zbliża się do prawego krańca, tym lepszy nastrój mają bogowie, co oznacza, że są skłonni dokonywać cudów. Jednak jeśli wskaźnik zbliża się lewej krawędzi, bogowie stają się coraz mniej zadowoleni – pojawia się realna groźba epidemii i katastrof.

Kiedy bogowie skłonni są czynić cuda, masz do wyboru trzy możliwości. Kliknij na przycisku „Prośba o cud", jeśli chcesz poprosić bogów o spełnienie twego życzenia.



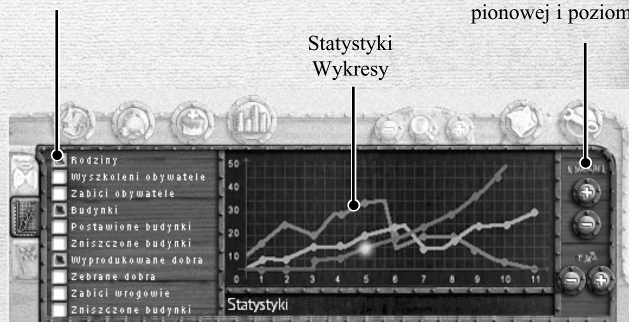
Okno bogów

Ogólne statystki (Menu statystyk)

Ogólne statystyki pozwalają na ocenę aktualnej sytuacji. W skład statystyk wchodzą między innymi informacje na temat wyprodukowanych towarów, liczby mieszkańców, itp.

W polu wyboru danych możesz określić, które statystyki pokazać, a które schować.

Wartości można skalować na osi poziomej i pionowej.



Ogólne statystyki

Okno misji (Menu statystyk)

W tym oknie wyświetlone są cele misji oraz jej opis.



Okno celów misji

Okna w grze

Komunikaty

Od czasu do czasu, po lewej stronie ekranu spadać będą różne ikony. Zawierają one informacje o wydarzeniach w twojej wiosce. Kliknij lewym przyciskiem na ikonie, aby przeczytać wiadomość.

Po pewnym czasie ikony automatycznie znikają.

Oto lista niektórych wiadomości:

 Wieści

 Transakcja zaakceptowana

 Kontroferta

 Transakcja odrzucona

 Informacje handlowe

 Propozycja pokoju

 Deklaracja wojny

 Odrzucenie propozycji pokoju

 Przyjęcie propozycji pokoju

 Pokój w zamian za towary

 Pokój w zamian za oddanie towarów

 Latający kupiec

 Atak drapieżnika

 Śmierć obywatela

 Choroba obywatela

 Obywatel wyzdrowiał

 Małżeństwo

 Narodziny dziecka

 Osiągnięcie wieku szkolnego

 Przeprowadzka rodziny

 Obywatel został przestępcą

 Rycerz proponuje swe usługi



Koniec badań

 Naukowiec proponuje swe usługi

 Rycerz rezygnuje z pracy

 Naukowiec rezygnuje z pracy

 Reputacja się poprawiła

 Reputacja się pogorszyła

Okno informacyjne

Kliknij na jakimś obiekcie (osobie, surowcu czy budynku), aby wyświetlić jego okno informacyjne.

Informacje o mieszkańcach

Kondycja fizyczna oraz nastrój

Aby uzyskać informacje na temat nastroju, żywotności oraz zdrowia jakiejś osoby, umieść kursor nad odpowiednią ikoną.

Opis nastroju

Tutaj dowiesz się, jakie są powody zmiany nastroju u tej osoby.

Mini-kamera

Specjalne okienko pozwala ci cały czas obserwować wybraną jednostkę.

Dom

Kliknij lewym przyciskiem na ikonce „Dom", aby wycentrować obraz na mieszkaniu tej osoby.

Miejsce pracy

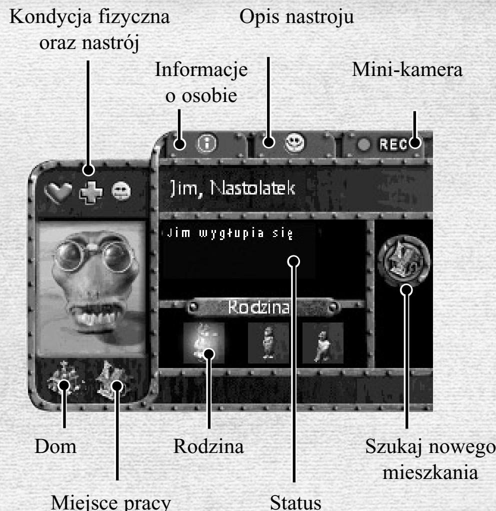
Kliknij lewym przyciskiem na ikonce 'Miejsce pracy', aby wycentrować obraz na miejscu pracy tej osoby.

Rodzina

Kliknij na jakiejś postaci, aby wycentrować na niej obraz.

Status

Opisuje aktualne czynności danej osoby.



Szukaj nowego mieszkania

Jeśli klikniesz na przycisku „Szukaj nowego mieszkania", osoba ta wyprowadzi się z całą rodziną ze swego mieszkania i poszuka sobie innego miejsca. Będzie starała się znaleźć mieszkanie, które jest jak najbliżej miejsca pracy.

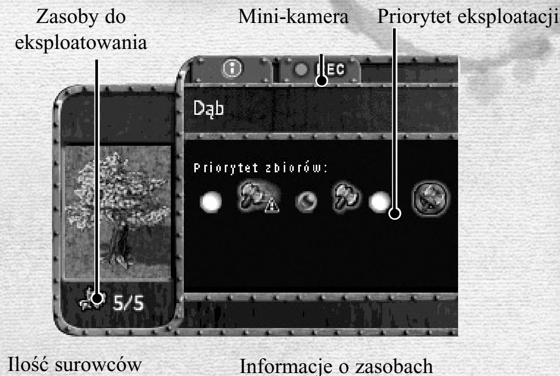
Informacje o zasobach

Ilość surowców

Tutaj pokazano ilość surowców jaką można uzyskać z określonych zasobów.

Priorytet wydobycia

Ta opcja pozwala określić, które surowce mają być wydobywane z najwyższym priorytetem.



Informacje o budynkach

Stan budynku

Aby uzyskać informacje na temat stanu budynku, umieść kursor nad ikoną serca.

Zburzenie budynku

Kliknij lewym przyciskiem myszki na tej ikonie, aby zburzyć budynek.

Pracownik

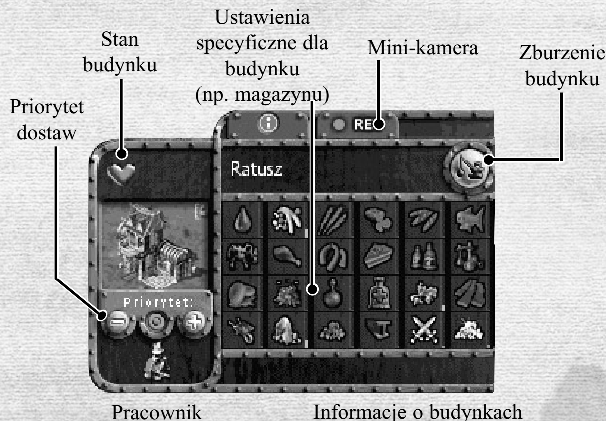
Kliknij na ikonie obsługi, aby wycentrować na odpowiedniej postaci.

Priorytet dostaw

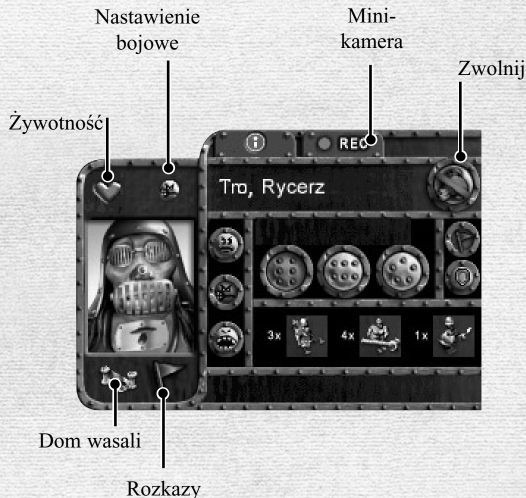
Tutaj możesz ustalić priorytet dostaw przychodzących do tego budynku.

Ustawienia specyficzne dla budynku

Możesz też obejrzeć informacje specyficzne dla określonego budynku (np. ilość przechowywanych towarów lub postęp prac budowlanych). W budynkach produkcyjnych możesz też ustalić, jakie towary mają być tam wytwarzane.



Informacje o rycerzu



Żywotność

Aby uzyskać informacje na temat żywotności rycerza, umieść kursor nad ikoną serca.

Nastawienie bojowe

Opcja ta pozwala na ustalenie agresywności ataków rycerza. Im bardziej agresywny atak, tym więcej obrażeń spowoduje. Jednocześnie jednak sam będzie bardziej podatny na ataki. Sytuacja ta jest odwrócona w przypadku nastawienia defensywnego.

PODPOWIEDŹ:

Należy dopasować poziom agresywności do poszczególnych sytuacji. Jeśli jesteś zmuszony do obrony, lepiej jest walczyć defensywnie. Jeśli masz przewagę liczebną, możesz wybrać bardziej agresywną metodę walki.

Formacja

Za pomocą tego przycisku możesz ustalić formację twoich wasali.

Zwolnij

Kliknij na tym przycisku, aby pozbyć się rycerza.

Rozkazy

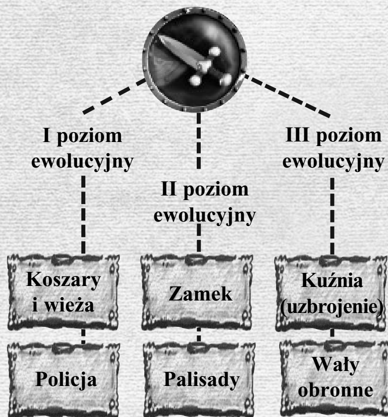
Użyj przycisku „Obrona/Patrol", aby rozkazać rycerzowi obronę jakiegoś obiektu, bądź też patrolowanie określonego miejsca.

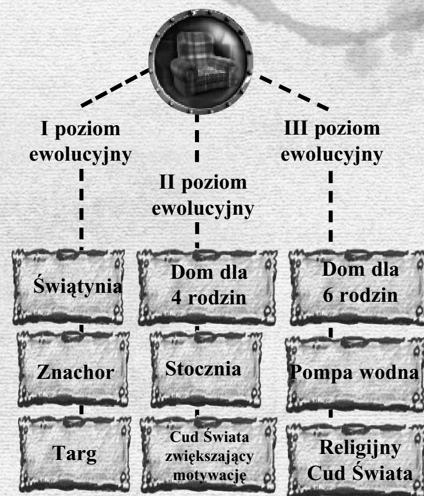
Wasale

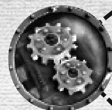
W tym polu pokazana jest liczba i rodzaj wasali rycerza.

Drzewko badań







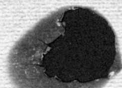


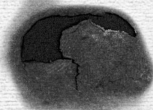


Skróty klawiszowe

Klawisz	*Funkcja*	*Klawisz*	*Funkcja*
F1	*Pomoc*	*ESC*	*Opcje*
F2	*Zapis gry*	*N*	*Pokaż następną wiadomość*
F3	*Wczytanie gry*	*B*	*Okno budowy*
F5	*Normalna szybkość gry*	*S*	*Okno szkolenia*
F6	*Podwójna szybkość gry*	*F*	*Okno badań*
F7	*Poczwórna szybkość gry*	*H*	*Okno handlu*
F8	*Pokaż/schowaj menu*	*D*	*Okno dyplomacji*
F10	*Wyjście z gry*	*L*	*Okno magazynu*
F11	*Ponowne rozpoczęcie misji*	*C*	*Okno rozmowy*
F12	*Szybki zapis*	*I*	*Przegląd obywateli*
Pause	*Zatrzymanie gry*	*V*	*Przegląd budynków*
Pos1	*Maksymalne zbliżenie*	*K*	*Okno rycerzy i naukowców*
End	*Maksymalne oddalenie*	*M*	*Okno nastrojów*
+	*Zbliżenie*	*G*	*Okno Bogów*
–	*Oddalenie*	*O*	*Ogólne statystyki*
*	*Standardowy widok (1:1)*	*Z*	*Cele misji*









Fragment z pracy dokorskiej doktora Bompa, cenionego pimmońskiego filologa:

“...jeśli chodzi o język Sajikisów my, pimmońscy filolodzy, stawiamy czoła wielu zagadkom. Z jednej strony, ich język składa się z licznych syczących głosek i na pozór pierwotnych form wypowiedzi, których, pomimo naszych wysiłków, nie udało nam się określić pod względem fonetycznym. Z drugiej zaś strony, ich formowanie się przypomina w zasadzie podobne procesy zachodzące w naszym języku.

Przede wszystkim chcielibyśmy zaakcentować zdumiewającą ilość Sajikisowych powiedzeń dotyczących doczesnych przyjemności. Mają oni ponad setkę wyrażeń, które służą do określenia tego procesu na wiele różnych sposobów. „Poranne chrupanie, pożeranie, szybkie dania” to tylko kilka przykładów wybranych do bardziej szczegółowej analizy w następnym rozdziale...”

Fragment z przemowy Najwyższej Kapłanki Marielli na temat religii amazonek:

My amazonki służymy Bogini Matce. Ściślej mówiąc, nie usługujemy jej – raczej tworzymy z nią jedność, jako że ona nas kocha, a my kochamy ją. Oddajemy jej cześć podczas naszych ośmiu uczt na cześć natury, są to uczty pełne miłości, satysfakcji i rozkoszy, które nie mogą być rozproszone przez uczucia takie jak nienawiść, chęć zniszczenia, zawiść Bogini Matka jest źródłem życia. Na początku była tylko ona, ale poprzez siłę swej miłości dała ona życie Lukkat, a następnie swemu pierwszemu dziełu: Amazonkom Boginii Matka to idealna piękność, a każda Amazonka nosi w sobie część tej piękności, każda Amazonka jest częścią tego ideału.

Zlazz, Mistrz Orgii Sajikisów: Fragment inauguracyjnego przemówienia w Zechane:

“Będę się streszczał. Zawsze było dla mnie tajemnicą co Amazonki widzą w tych swoich świętach i pląsach. Wydaje mi się, że my, Sajikisowie, nigdy nie zrozumiemy co jest takiego wyjątkowego w ich pozbawionej agresji muzyce, od której więdną nam czułki. Ale najgorsze ze wszystkiego jest to, że starają się być ‘miłe’ wobec siebie. ‘Miłe’: już samo to słowo wywołuje grymas obrzydzenia. A każdemu Sajikisowi, który bo go użył, przysłowiowo ‘wyrwalibyśmy czułki’. Z drugiej zaś strony, nawet wśród Sajikisów trafiają się przypadki leniwego obijania się, typowego dla uczt Pimmonów. Ze swej strony mogę jedynie powtarzać raz za razem: jedyny właściwe zachowanie w czasie uczty to pić tyle kaktusowego mleka, aż zacznie się zachowywać jak dzika świnia!

Wycinki z „Głosu Lukkat", codziennej gazety wszystkich nacji:

Boski cud u znachora!

Grzybogród. – Jak się niedawno dowiedzieliśmy, znachor Korn dokonał prawdziwego cudu. Po złożeniu wielu ofiar bogom, został wynagrodzony deszczem soku grzybowego! Niepotwierdzone pogłoski mówią, że jeszcze przed tym wydarzeniem, znachor zdołał przekonać bogów, by przemienili wodę w sok grzybowy. "Jednak, aby dokonać cudów, trzeba najpierw złożyć wiele ofiarnych darów", twierdzi Korn, który pokazał, że ma zamiar sam błagać bogów o cuda, które przyniosą korzyść wszystkim nacjom. Potrzebne do tego ofiarne dary prosimy przesyłać bezpośrednio do znachora.



Mikstura, która daje nadludzką siłę?

Nie tylko pimmońscy znachorzy odnoszą sukcesy. Sajikiski znachor Flixx powiedział nam, że sporządził napój energetyczny, który podobno daje nadludzką siłę. Fixxed odrzucił oskarżenia mężczyzny ubranego w dziwny biały strój, który twierdził, iż znachor ukradł jego recepturę. Stwierdził też: "Tak naprawdę, to każdy wie, że w wiosce pełnej bezwzględnych Sajikisów jest tylko jeden znachor, który zna tajemnicę tej mikstury. Następnie Flixx ogłosił, że wytoczy sprawę o naruszenie praw autorskich, a także proces o zniesławienie.

Tajemnica 'Diabelskiego ziela'

Dziś chcielibyśmy opisać wyjątkowo ostrą roślinę: craudum diabolicus , znaną lepiej jako diabelskie ziele. Już sama jej nazwa sugeruje palący smak, a na całej planecie nie ma właściwie przyprawy, która dawałaby naszym potrawom więcej ostrości. Bardzo małe dawki utartego ziela wystarczą, by posiłek wycisnął ci łzy z oczu. Znachorzy często używają ziela jako środka leczniczego, gdyż jego gryzący zapach pomaga udrożnić zatkane nosy.

Przyznano nagrodę Hobla

Otrzymał ją pimmoński naukowiec Bomp. Ten utalentowany uczony, otrzymał tę jakże cenną nagrodę, za swoje słynne naczynie, które można przymocować do głowy i pić z niego przez rurkę.

Pimmonowie



Pimmonowie to dobroduszni osobnicy, którzy uwielbiają pić sok grzybowy – ich tradycyjny napitek – ciesząc się towarzystwem swoich przyjaciół. Ale z powodu ich hedonistycznej kultury, akt jedzenia traktowany jest przez nich niemal jak rytuał. Istnieje przysłowie mówiące, że dobry Pimmon je kiedy tylko ma miejsce w brzuchu. Typowy Pimmon czuje się dobrze jedynie wtedy, gdy ma okazję dużo się pośmiać i pogawędzić wieczorami. Przedstawiciel tej nacji, który ma dość czasu oraz miejsca by odprężyć się i odpocząć, nigdy nie będzie narzekać. Ale biada tym, którzy chcieliby wykorzystać dobroduszność Pimmonów! Wtedy kończy się ich przysłowiowe przyjazne nastawienie – trudno wprost uwierzyć, w jaką furię potrafi wpaść Pimmon, jeśli da mu się ku temu powód.

Zwyczaje

Jeśli chodzi o zwyczaje Pimmonów, to wystarczy powiedzieć, że za jedyny rytuał wystarcza im jedzenie i całkowicie radzą sobie bez innych ceremonii.

Małżeństwo u Pimmonów

Wielu Pimmonów wybiera swą żonę lub męża w zależności od posagu, jaki otrzyma małżonek od swych rodziców. Dlatego niektórzy rodzice potrzebują dużych zapasów jedzenia, aby znaleźć partnera dla swego dziecka. Ten zwyczaj staje się szczególnie problematyczny w przypadku wodzów plemienia, gdyż bardzo ogranicza liczbę potencjalnych współmałżonków.

O płci przeciwnej

Oficjalnie to mężczyźni rządzą w rodzinie. Ale mimo ciągłych przechwałek w karczmie, wszystko się zmienia gdy tylko ci „bohaterowie" postawią nogę w domu. Jednak kobiety Pimmonów to nie Ksantypy bijące swoich mężów, gdy lekko wstawieni przyjdą do domu. Lojalne żony wiedzą, że ich mężowie pragną wygodnego życia. Wiedzą również, że mężczyźni są jak duże dzieci, które pakują się z jednych kłopotów w drugie. Gdyby nie czułe żony, które przywykły sprzątać po tych „wypadkach", wielu Pimmonów żyłoby w chaosie Choć to prawda, że mężczyźni Pimmonów dużo piją, ich żony kochają ich takich, jakimi są i starają się, by byli szczęśliwi. Pimmon, który wraca do domu, zwykle oddaje się pogawędkom. Wtedy żona podaje mu dobry posiłek i łagodnie głaszcze po włosach, a po krótkim czasie zapada cisza: mężczyzna zamyka jak oczy i jak dziecko zasypia na kolanach swojej żony.

Tereny Pimmonów

Pimmonowie lubią głębokie doliny z podmokłymi terenami, gdzie mogą hodować grzyby na ich ulubiony sok. Czy to zatem dziwne, że cierpią na zawroty głowy i „pod żadnym pozorem nie wejdą na żadną górę"?

O religii Pimmonów

Pimmonowie wierzą w wielu bogów. Każde plemię ma swojego głównego boga. W przypadku Stjusów, jest to Szynnek, bóg jedzenia. Magnaci czczą Rogga, boga obfitości, a głęboko religijni Murlokowie żarliwie modlą się do Pijussa, boga przepowiedni.

O pimmońskim ideale piękna

Podczas gdy Amazonki robią wszystko, by utrzymać swe ciała w idealnej kondycji, to dla Pimmonów ideał piękna musi być dobrze odżywiony. W Grzybowym Zwoju – jednym z świętych pism Pimmonów, zapisano, że „jedynie pękaty brzuch jest dowodem, że Pimmon właściwie cieszy się życiem."

O gastronomicznej kulturze Pimmonów

W kulturze Pimmonów wielki nacisk położony jest na ucztowanie. Dlatego tez dzień obraca się wokół posiłków. Kiedy Pimmon mówi o jakimś terminie, poda czas jaki dzieli go od kolejnego przepysznego posiłku. Choć nie ma wątpliwości, że Pimmonowie lubią jeść, to mówi się, że są raczej łakomczuchami niż smakoszami. Mają pięć głównych posiłków w ciągu dnia. A pomiędzy nimi – solidne przekąski – tak więc często jedzą więcej, niż mieści się w zwykłym brzuchu.

Przysłowia

„Jest tylko jedna tajemnica anatomii, której nigdy nie rozwiąże nauka – pojemność żołądka Pimmona."

Główne postacie

Znachor Korn



Nawet inni pimmońscy znachorzy uważają Korna, za wyjątkowego wizjonera. Sam tłumaczy, że swój dar „jasnowidzenia" oraz mistrzowsko opanowaną sztukę przepowiadania, zawdzięcza swojej matce, która, gdy był jeszcze niemowlęciem, rozcieńczała mu mleko za pomocą soku grzybowego. Od wielu lat, wizje Korna cieszą się legendarną wręcz sławą. Jest otoczony wielkim poważaniem, i to nie tylko dlatego z powodu jego przepowiedni mówiącej, że w najbliższych latach Pimmonom nie zabraknie doczesnych przyjemności. Gdziekolwiek uda się Korn, wszędzie w oczach Pimmonów może odczytać ich pragnienia i często mówi swoim wielbicielom dokładnie to, co chcą usłyszeć.

Gonk, wódz plemienia

Gonk z pełnym poświęceniem zajmuje się pracą na swym odpowiedzialnym stanowisku. Żaden inny wódz plemienia przed nim, nie zdołał otworzyć tylu barów. Poza tym oddaje się jakże miłemu obowiązkowi kosztowania kolejnych butelek soku grzybowego. Ten dobroduszny wódz jest kochany przez swych poddanych, aczkolwiek rzadko kiedy można go spotkać poza jadalnią.

Stjusowie

Ogólne informacje

Członkowie tego plemienia uważani są za najbardziej dobrodusznych ze wszystkich Pimmonów. Wciąż żyją na swych pierwotnych terenach, ponieważ zaspali czas migracji ludów. Ci mili osobnicy często porównywani są do misiów, których jedynym celem jest liznięcie trochę miodu i drzemka pod najbliższym drzewem. Stjus, który ma dość jadła i napitku nigdy nie będzie stwarzał problemów, i na pewno nie da się wciągnąć w żadną wojnę. Ale biada każdemu, kto zagrozi Stjusowi. Jeśli jego beztroska egzystencja jest zagrożona, dobroduszność idzie w całkowite zapomnienie, a Stjus wpada w prawdziwy szał bojowy.

Ważne postacie

Głodny Gonk, wódz plemienia

Murlokowie

Ogólne informacje

Pewnego dnia, głeboko religijni Murlokowie, wypełnili rozkazy swego znachora i wyruszyli na północ Lukkat, w nadziei znalezienia tam lepszego miejsca do życia. Jednak nigdy nie zdołali dojść do obiecanej krainy, mlekiem i miodem płynącej. Ponieważ Pimmonowie wierzyli w wizje swego znachora, uznali, że dotarli do miejsca wskazanego poprzez zrządzenie losu, które pojąć mogą jedynie bogowie. Dlatego zdecydowali się osiedlić w nowej, choć jałowej i obumarłej krainie. Zmuszeni byli trochę obniżyć standardy życiowe, aby móc wyżywić się z jałowej ziemi. Praca, jaką musieli włożyć w przetrwanie, pozostawiła ślad na ich mentalności. Nauczyli się radzić sobie w niedostatku. Obecnie, traktowani są wśród Pimmonów jak purytanie. Jednak Murlokowie nie byliby członkami swojej nacji, gdyby nie zachowali choć odrobiny upodobania do komfortu i wypoczynku. Po dniu ciężkiej pracy lubią się wygodnie rozsiąść i odkorkować butelkę z sokiem grzybowym. A wtedy nic nie może przeszkodzić Murlokowi w spędzeniu wieczoru w miłym towarzystwie.

Ważne postacie

Mork Skromny, wódz plemienia

Znachor Korn

Magnaci

Ogólne informacje

Podczas gdy niektórzy nawet nie myśleli o migracji na inne tereny, a inni ruszyli na północ, Magnaci dokładnie przeanalizowali wszystkie „za" i „przeciw" odejścia na nowe tereny. Odrzucili wizje ziemi obiecanej, podsuwane im przez znachorów i wysłali zwiadowców, by zbadali sąsiednie regiony. Przywiązując większą wagę do raportów zwiadowców niż do przepowiedni znachorów, uznali, że w przyszłości również będą wybierać względy racjonalne, a nie proroctwa, oparte na intuicji. Obecnie Magnaci znani są jako kapitaliści pośród Pimmonów. Ich zdolności do negocjacji oraz zmysł do ekonomii spowodowały, że zaczęli prowadzić politykę ekspansyjną. Uznają, że konfliktów należy unikać do chwili, gdy zagrożone stają się ich interesy.

Ważne postacie

Skąpy Bilg, wódz plemienia



Budynki Pimmonów

Ratusz



Główny budynek miasta, pełni również rolę magazynu. Z tego miejsca kontrolowane jest całe życie miasta. Na wyższych poziomach ewolucyjnych ratusz zamienia się w zamek lub pałac.

Domy mieszkalne



Tutaj mieszkają obywatele miasta.

Istnieją następujące budynki mieszkalne:

- dom dla dwóch rodzin
- dom dla czterech rodzin
- dom dla sześciu rodzin

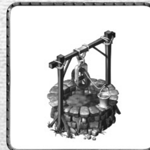
Gospoda



W godpodzie, mieszkańcy oddają się kulinarnym rozkoszom życia – innymi słowy, to jedyne miejsce gdzie Pimmonowie jedzą i piją.

Pracownik: Karczmarz

Studnia



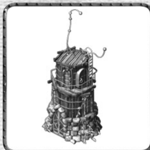
Ze studni mieszkańcy miasta czerpią zapasy wody. Wodę do gospody zanoszą tragarze.

Szkoła



W szkole, młode lub niewykształcone osoby, mogą wyszkolić się w wielu różnych zawodach.

Laboratorium



W laboratorium wykonywane są badania, które mają na celu odkrycie wielu sekretów ułatwiających ludziom życie.

Pracownik: Naukowiec

Koszary



Tutaj młode lub niewykształcone osoby mogą wyszkolić się w profesji strażnika.

Wieża



Zbudowanie wieży służy obronności miasta i zwiększa bezpieczeństwo.

Pracownik: Strażnik (lub kilku strażników)

Posterunek policji



Posterunek policji pomaga w przestrzeganiu prawa i porządku. Znajduje się w nim też więzienie. Trafiają tam przestępcy i są resocjalizowani.

Pracownik: Policjant

Targ



Na targu mieszkańcy zaopatrują się w artykuły luksusowe.

Chatka znachora



Tutaj znachor przygotowuje z różnych ziół swoje mikstury lecznicze, którymi leczy się rozmaite choroby.

Pracownik: Znachor

Świątynia



Ludzie chodzą do świątyni, szukając zbawienia duchowego i spełniania religijnego. Dzięki temu bogowie są miłosierni i zsyłają różnorakie cuda.

Pracownik: Kapłan

Magazyn



Magazyn pozwala na przechowywanie różnorakich towarów.

Warsztat stolarski



W warsztacie tym produkowane są deski oraz taczki. Desek używa się przy wznoszeniu budynków, a taczki pozwalają na szybszy transport towarów.

Pracownik: Stolarz

Farma



Wokół farmy uprawiane jest zboże. Jest ono niezbędne do wypieku różnych rodzajów chleba.

Pracownik: Rolnik

Piekarania



Piekarnia zaopatruje mieszkańców w świeży i pożywny chleb. Do jego wypieku potrzebne jest zboże.

Pracownik: Piekarz

Zamek



W zamku mieszka rycerz oraz jego wasale. Na wyższych poziomach ewolucyjnych zamek staje się fortecą.

Palisada



Palisada chroni miasto przed atakami dzikich zwierząt oraz wrogów. Te struktury ochronne są trudne do zniszczenia.

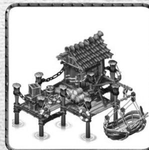
Silos z kompostem



W silosie wytwarzany jest nawóz. Dzięki nawozowi szybciej rośnie zboże.

Pracownik: obsługa silosa

Stocznia



W stoczni budowane są statki towarowe. Służą do transportu jednostek w regiony, do których dotrzeć można jedynie drogą morską.

Pomnik Pimmona



Pomnik ten został wzniesiony na cześć Głodnego Gonka, który spustoszył dziesięć wiosek Sajikisów, aby zaspokoić swój głód - a mimo to później był ciągle głodny. Przykład Gonka poprawia motywację Pimmonów.

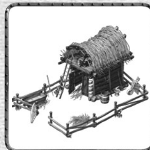
Chatka rybaka



Stąd rybak wypływa w swej łódce na połów ryb.

Pracownik: rybak

Ranczo



W tym budynku trzymana jest trzoda chlewna przed ubojem.

Pracownik: rolnik

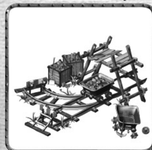
Rzeźnia



Tutaj prowadzony jest ubój trzody chlewnej. Następnie przerabia się ją na mięsa i kiełbasy.

Pracownik: rzeźnik

Kamieniołomy



Tutaj wydobywane są duże ilości skał. Jest to bardziej opłacalne niż wydobywanie pojedynczych kamieni.

Kopalnia rudy



Tutaj jest wydobywana cenna ruda żelaza, która następnie zostaje obrobiona i służy jako surowiec dla kowala.

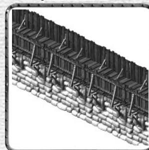
Kuźnia



W kuźni z żelaza wyrabia się stal oraz uzbrojenie.

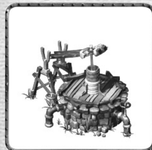
Pracownik: kowal

Wały obronne



Wały obronne są solidniejsze niż stare palisady. Mogą je patrolować straże, aby skuteczniej bronić miasta.

Pompa



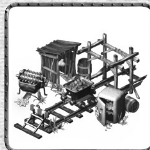
Pompa wodna może wydobywać więcej wody dla miasta niż studnia. Podobnie jak w przypadku studni, woda zanoszona jest do karczmy przez tragarzy.

Grzybowa Wieża



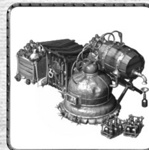
Grzybowa wieża symbolizuje wielkość i mądrość Pimmonów, które zawdzięczają grzybom. Ten pomnik religijny sprawia, że bogowie jeszcze przychylniej patrzą na Pimmonów.

Kopalnia złota



Tutaj wydobywa się złoto. Ten cenny kruszec jest ważnym towarem na Lukkat.

Destylarnia grzybów



Sok grzybowy to ulubiony napitek Pimmonów. Brak soku może łatwo wywołać niezadowolenie wśród ludzi.

Pracownik: gorzelnik

Jednostki Pimmonów

Król



Król jest najwyższym władcą plemienia. Ponieważ jest najważniejszą osobą w wiosce, ma robić wszystko co w jego mocy, by spokojnie żyć sobie w ratuszu, zamku lub pałacu.

Tragarz



Tragarz jest odpowiedzialny za wszelkiego rodzaju transport towarów. Później można wyposażyć go w taczkę, dzięki której będzie szybciej pracował.

Budowniczy



Zadaniem budowniczego jest wznoszenie budynków. Z pasją i poświęceniem oddaje się swemu zadaniu, pod warunkiem, że na placu budowy jest wystarczająca ilość materiałów.

Drwal



Drwal chodzi do lasu i ścina drzewa swoją siekierą. Drewno jest używane do wznoszenia budynków, lub przetwarzane w warsztacie stolarskim.

Kamieniarz



Zadaniem kamieniarza jest kruszenie wielkich skał na mniejsze fragmenty. Wydobyte kamienie używane są przy konstrukcji budynków.

Karczmarz



Karczmarz nie tylko serwuje posiłki i napoje, ale jest też bardzo towarzyskim osobnikiem, z którym wszyscy lubią gaworzyć o tym i owym.

Naukowiec



Wędruje po całym świecie i osiedla się tam, gdzie otrzyma pracę. W laboratorium całkowicie poświęca się swej pasji: badaniom naukowym. Oczywiście niektórzy badacze są bardziej utalentowani niż inni.

Kobieta



Stanowi podporę rodziny. Zbiera owoce i chodzi po zakupy na targowisko. Jest też oczywiście odpowiedzialna za wychowanie dzieci.

Dziecko



Dzieci to jedyni mieszkańcy wioski, którzy nie mają żadnych obowiązków i mogą całkowicie oddać się zabawie. Ale dość szybko dorastają...

Nastolatka



Ta promienna piękność prowadzi wolne i beztroskie życie, aż do dnia kiedy wyjdzie za mąż i stanie się odpowiedzialna za swą rodzinę.

Nastolatek



Wyszedł już z wieku dziecięcego i jest chętny do nauki zawodu.

Niewykształcona osoba



Do niewykształconych można zaliczyć młodzież, która nie przeszła jeszcze szkolenia, oraz byłych przestępców, nawróconych na ścieżkę cnoty.

Strażnik



Strażnik szkoli się w koszarach i z wieży może bronić miasta. Jeśli istnieją wały obronne może je oczywiście patrolować.

Policjant



Chroni miasto przed przestępcami. Do chwili gdy zostaną zresocjalizowani, może przetrzymać ich w komisariacie (pod warunkiem, że taki istnieje).

Znachor



Znachor porozumiewa się z duchami przodków, którzy zsyłają na niego wizje. Jednak jego głównym zadaniem jest produkcja mikstur leczniczych z wyhodowanych przez siebie ziół.

Kapłan



Kapłan odprawia msze w świątyni. Ceremonie religijne nie mogą odbyć się bez jego udziału. Praktyki religijne sprawiają zaś, że bogowie mogą okazać swą łaskę.

Łowca



Łowca nie tylko dostarcza pożywienie, ale też chroni ludzi przed dzikimi zwierzętami.

Stolarz



Ten pracowity osobnik produkuje deski oraz taczki. To drugie urządzenie pozwala tragarzom na wygodniejszy i szybszy transport towarów. Desek używa się przy wznoszeniu budynków.

Rolnik



Rolnika można zatrudnić albo na farmie, przy uprawie zboża, albo też przy hodowli trzody chlewnej.

Piekarz



Piekarz zaopatruje mieszkańców w świeży i pożywny chleb. Nic dziwnego, że wszędzie jest mile widziany.

Przestępca



Są osobnicy, którzy zbaczają z prostej ścieżki prawa i mają myśli pełne zła. Napadają innych obywateli, rabują magazyny i niszczą budynki.

Rycerz



Ten waleczny człowiek wędruje sobie po świecie, aż zostanie wynajęty przez jakieś plemię, którego następnie broni z pełnym poświęceniem. Towarzyszy mu zawsze pewna liczba wasali.

Specjalista od walki wręcz



Jest to jeden z wasali rycerza.

Topornik



Ten odważny wojownik świetnie spisuje się w walce na duże odległości.

Taranowiec



Nawet wzmocnione budynki z trudem wytrzymują potężne uderzenia tarana.

Pracownik silosu



Zajmuje się obsługą silosa z kompostem. Prosukowany przez niego nawóz, przyspiesza uprawę zbóż.

Statek towarowy



Ten statek używany jest do przewozu towarów na tereny dostępne jedynie drogą morską. Wielu nastolatków marzy o zostaniu marynarzem.

Rybak



Wczesnym rankiem, rybak wyrusza na połów smacznych morskich stworzeń. Dzięki swej łodzi może udać się na bardziej odległe akweny.

Rzeźnik



Zadaniem rzeźnika jest ubój trzody chlewnej. Następnie przerabia ją na mięsa i kiełbasy.

Kowal



Ten potężny osobnik wytwarza stal, używaną przy konstrukcji domów, a także zajmuje się produkcją niebezpiecznych broni, dzięki którym łatwiej można bronić się przed wrogiem.

Gorzelnik



Sok grzybowy to ulubiony napitek Pimmonów. Dlatego nie może dziwić fakt, że obok króla, gorzelnik jest jedną z najważniejszych osób w wiosce.

Latający kupiec



Kupcy ci nie należą do żadnej z nacji i są odpowiedzialni za logistykę i handel pomiędzy poszczególnymi plemionami i narodami. Starają się zapewnić, by nic nie zatrzymało przepływu towarów.

SAJIKISOWIE



Bycie Sajikisem oznacza dobrą zabawę, szczególnie kosztem innych. Sajikisowie czerpią wielką przyjemność z robienia złośliwych psikusów innym nacjom. Za każdym razem gdy „przyprawią" posiłek jakiegoś Pimmona diabelskim zielem, posmarują klejem grzebień Amazonki, czy też wytną inny tego rodzaju numer, Sajikisowie dosłownie zrywają boki ze śmiechu. Dzień Sajikisa wygląda zupełnie inaczej niż u pozostałych nacji. W czasie gdy Pimmonowie niespiesznie sobie popijają, a Amazonki zaczynają swe śliczne pląsy, całkowicie zalani Sajikisowie zwalają się pod stół.

Zwyczaje

Jednym z popularnych zwyczajów Sajikisów jest „plucie na wietrze". Wszyscy ustawiają się w linii, a przegrywa ten kto nie zdąży ukucnąć.

Małżeństwo u Sajikisów

Ceremonia zaślubin jest bardzo krótka. Pan młody kupuje mleko kaktusowe dla ojca panny młodej – i to właściwie cały rytuał.

O płci przeciwnej

U tej patriarchalnej nacji panują dość brutalne obyczaje. Aczkolwiek nikt nie mówi otwarcie o prześladowaniach kobiet, jedno jest pewne - Sajikisowie znają jedynie prawo dżungli, dlatego wiele kobiet znajduje się na samym dole plemiennej hierarchii. Jednak nie oznacza to, że kobiety Sajiksów są spokojne i rozważne. Wręcz przeciwnie - mało który mężczyzna może szczycić się równie ciętym językiem co kobieta, i istnieje nawet przysłowie mówiące, że za każdym wrednym Sajikisem stoi jeszcze wredniejsza Sajikiska.

Tereny Sajikisów

Jeśli chodzi o wybór terenów do zamieszkania, Sajikisowie powołują się na stare przysłowie: „Gdy Sajikis ma gorzały po uszy, to nigdzie dalej się nie ruszy!" Jasne jest więc, że idealnym miejscem dla tej rozpitej nacji jest pustynia, gdzie rosną kaktusy, z których wytwarza się mleko kaktusowe.

O religii Sajikisów

Sajikisowie są przekonani, że bogowie zajmują się tylko jednym - starają się być jak najbardziej wredni i mają masę przyjemności z dokuczania swoim wyznawcom. Sajikisowie wierzą w tysiące bóstw, z których większość patronuje pijaństwu i rozpuście. Sajikisowie, którzy dokonali wyjątkowych czynów w ciągu swego życia, po śmierci mogą wziąć udział w boskich orgiach.

Uroda

Sajikisowie mają w nosie swój wygląd. Jak powiedział niegdyś pewien słynny Sajikis: „Urody nie możesz ani zjeść, ani też nią handlować”. Przykładają za to dużą wagę do sztuki perswazji, żeby dzięki temu namawiać innych do robienia głupot.

Napój energetyczny

Do dnia dzisiejszego nikt nie wie dokładnie, czy twierdzenia zaklinacza węży są prawdziwe i czy napój energetyczny Sajikisów rzeczywiście zwiększa siłę w walce. W każdym razie, osoby które go spróbowały są przekonane, że tak jest gdyż nic innego nie usprawiedliwia jego ohydnego smaku. Z powodu wysokiej ceny, może sobie na niego pozwolić jedynie kilku rycerzy. W konsekwencji (i ku wielkiej uciesze bogatych rycerzy), każdy kto pije ten napitek, traktowany jest jak ktoś wyjatkowy. A ku jeszcze większej radości Zaklinacza węży, który przyrządza ten paskudny wywar, cały czas rośnie na niego zapotrzebowanie.

Przysłowia

„Uwielbiam sok grzybowy, zwłaszcza gdy kradziony!”

„Gdy ktoś nadepnie ci na odciski, ugryź go szybko w nos.”

„Gaduły mają mniej czasu na obżarstwo.”

Główne postacie

Zlakk



Zlakk cieszy się sławą wyjątkowej wredoty, nawet pośród Sajikisów. Już w wieku szkonym wyróżniał się tym, że najczęściej ze wszystkich był posyłany do kąta. Zlakk był jedynym, który potrafił doprowadzić do szału swych zahartowanych w bojach nauczycieli. Ten młody buntownik stał się wspaniałym przykładem dla wszystkich złośliwych Sajikisów, oraz dla tych, którzy chcieli się takimi stać. Wielu z nich zastanawia się, jak w jednej głowie mogły narodzić się pomysły dla tylu wspaniałych wybryków. Choć Zlakk nie chce wyjawić swego sekretu, jedno jest pewne – do mistrzostwa wykształcił sztukę złośliwości i wszyscy Sajikisowie wróżą mu wspaniałą przyszłość.

Zlisch

Jeśli chodzi o tego rycerza, zalecana jest szczególna ostrożność. Zlisch, pochodzący z plemienia Brakari, nie zawraca sobie głowy bzdurami. Należy mieć nadzieję, że ten ambitny wojownik nigdy nie znajdzie dość stronników, by móc wprowadzić w życie swój wyjątkowo groźny plan podporządkowania innych nacji na planecie.

Brakari

Ogólne informacje

Nawet inni Sajikisowie uważają, że Brakari są wyjątkowo kłótliwi. Nic więc dziwnego, że nikt nie chce osiedlać się w pobliżu osobników, którzy mają zwyczaj najeżdżać sąsiadów w chwilach nudy. Ale ta skłonność do agresji nie ogranicza się tylko do innych nacji. Często dochodzi do walk wewnątrz samego plemienia. Walki te zazwyczaj kończą się zwycięstwem najsilniejszego Brakari. Jednak, kiedy tylko Brakari zostaną zjednoczeni przez silnego przywódcę, nic nie może ich powstrzymać. Mają tylko jeden cel – chcą władać na całym Lukkat.

Ważne postacie

Paskudny Azzlu, wódz plemienia

Rycerz Zlisch Rzeźnik

Fukari

Ogólne informacje

Fukari nie są może tak agresywni jak inne plemiona Sajikisów, ale są wyjatkowo hałaśliwi. Ich biesiadny styl życia oznacza: pijaństwo, ucztowanie oraz rozpustę. Są dumni z powodu swego zachowania i nigdy nie odpuszczą okazji, żeby wywołać kłótnię. Najważniejszą osobą jest dla nich wódz plemienia. Swoją potrzebę bycia pijanym dwadzieścia cztery godziny na dobę usprawiedliwia tym, że jest to konieczne, by podejmować właściwe decyzje: „w mleku kaktusowym zawarta jest mądrość” – to jego (jedyna) filozofia. Z reguły, wodzem wybierany jest Fukari, który najgłośniej krzyczy lub najwięcej pije. Kiedy zaczyna brakować grzybowego soku, pojawia się niebezpieczeństwo poważnego konfliktu. W takim przypadku, Fukari stają się poważnym zagrożeniem dla sąsiednich osad. Ale z reguły zadowalają się uprzykrzaniem życia Pimmonom. Problemy na jakie natrafia wódz plemienia Fukari zwykle dotyczą konieczności zmiany decyzji podjętych przez pijanych planistów, lub tego, że uczta zakończyła się całkowitym zdewastowaniem wioski.

Ważne postacie

Niecny Fuki, wódz plemienia

Vikari

Ogólne informacje

Na planecie Lukkat jest następujące powiedzenie: „Za każdym razem, gdy sytuacja polityczna jest tak skomplikowana, że każdy wyzywa innych od tępaków, kiedy nawet najstarsi nie pamiętają, kto rozpoczął walkę, i kiedy najlepsi przyjaciele przestają sobie ufać, to znak, że maczali w tym ręce Vikari.” Vikari mają reputację osobników czerpiących przyjemność z intryg i wpędzania innych w kłopoty. Zadziwiające jest to, jak bardzo lubują się w kłamstwach, kłótniach i fałszywych oskarżeniach. Niektórzy uważają nawet, że korzyści, które Vikari odnoszą ze swej niegodziwej działalności, traktują jedynie jako efekty uboczne, gdyż prawdziwą przyjemnośc dają im kłamstwa i knucie spisków. Jednak takie zachownie przysparza im wielu kłopotów: ich paskudny charakter sprawia, że właściwie nikt im nie ufa.

Ważne postacie

Złośliwy Reizza, wódz plemienia



Budynki Sajikisów

Ratusz



Główny budynek miasta, pełni również rolę magazynu. Z tego miejsca kontrolowane jest całe życie miasta. Na wyższych poziomach ewolucyjnych ratusz zamienia się w zamek lub pałac.

Domy mieszkalne



Tutaj mieszkają obywatele miasta.

Istnieją następujące budynki mieszkalne:

- dom dla dwóch rodzin
- dom dla czterech rodzin
- dom dla sześciu rodzin

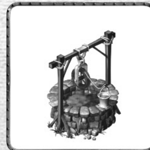
Karczma



W godpodzie, mieszkańcy oddają się kulinarnym rozkoszom życia - innymi słowy, to jedyne miejsce gdzie Sajikisowie jedzą i piją.

Pracownik: Karczmarz

Studnia



Ze studni mieszkańcy miasta czerpią zapasy wody. Wodę do gospody zanoszą tragarze.

Szkoła



W szkole, młode lub niewykształcone osoby, mogą wyszkolić się w wielu różnych zawodach.

Laboratorium



W laboratorium wykonywane są badania, które mają na celu odkrycie wielu sekretów ułatwiających ludziom życie.

Pracownik: Naukowiec

Koszary



Tutaj młode lub niewykształcone osoby mogą wyszkolić się w profesji strażnika.

Wieża



Zbudowanie wieży służy obronności miasta i zwiększa bezpieczeństwo.

Pracownik: Strażnik

Posterunek policji



Posterunek policji pomaga w przestrzeganiu prawa i porządku. Znajduje się w nim też więzienie. Trafiają tam przestępcy i są resocjalizowani.

Pracownik: Policjant

Targ



Na targu mieszkańcy zaopatrują się w artykuły luksusowe.

Chatka znachora



Tutaj znachor przygotowuje z różnych ziół swoje mikstury lecznicze, którymi leczy się rozmaite choroby.

Pracownik: Znachor

Świątynia



Ludzie chodzą do świątyni, szukając zbawienia duchowego i spełniania religijnego. Dzięki temu bogowie są miłosierni i zsyłają różnorakie cuda.

Pracownik: Kapłan

Magazyn



Magazyn pozwala na przechowywanie różnorakich towarów.

Warsztat stolarski



W warsztacie tym produkowane są deski oraz taczki. Desek używa się przy wznoszeniu budynków, a taczki pozwalają na szybszy transport towarów.

Pracownik: Stolarz

Farma



Wokół farmy uprawiane jest zboże. Jest ono niezbędne do wypieku różnych rodzajów chleba.

Pracownik: Rolnik

Piekarania



Piekarnia zaopatruje mieszkańców w świeży i pożywny chleb. Do jego wypieku potrzebne jest zboże.

Pracownik: Piekarz

Zamek



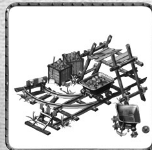
W zamku mieszka rycerz oraz jego wasale. Na wyższych poziomach ewolucyjnych zamek staje się fortecą.

Pan Podłości



Żaden inny Sajikis nie zdołał udręczyć więcej żywych stworzeń niż on. Pomnik ten pomaga zwiększyć motywację Sajikisów.

Kamieniołomy



Tutaj wydobywane są duże ilości skał. Jest to bardziej opłacalne niż wydobywanie pojedynczych kamieni.

Pompa



Pompa wodna może wydobywać więcej wody dla miasta niż studnia. Podobnie jak w przypadku studni, woda zanoszona jest do karczmy przez tragarzy.

Palisada



Palisada chroni miasto przed atakami dzikich zwierząt oraz wrogów. Te struktury ochronne są trudne do zniszczenia.

Chatka rybaka



Stąd rybak wypływa w swej łódce na połów ryb.

Pracownik: Rybak

Kopalnia rudy



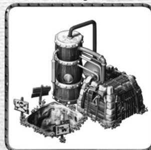
Tutaj jest wydobywana cenna ruda żelaza, która następnie zostaje obrobiona i służy jako surowiec dla kowala.

Święta skrzynia



Powiada się, że ta skrzynia zawiera tajemną wiedzę Sajikisów. Wiara ta zwiększa religijność mieszkańców i poprawia ich stosunki z bogami

Wężowa jama



Choć Sajikisowie wrzucili tu wielu poborców podatkowych, produkuje się tu głównie napój energetyczny.

Pracownik: Zaklinacz Węży

Ranczo



W tym budynku trzymana jest trzoda chlewna przed ubojem.

Pracownik: Rolnik

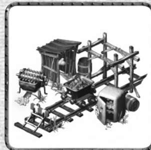
Kuźnia



W kuźni wyrabiana jest stal oraz uzbrojenie.

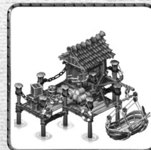
Pracownik: Kowal

Kopalnia złota



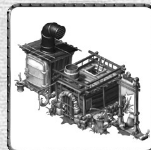
Tutaj wydobywa się złoto. Ten cenny kruszec jest ważnym towarem na Lukkat.

Stocznia



W stoczni budowane są statki towarowe. Służą do transportu jednostek w regiony, do których dotrzeć można jedynie drogą morską.

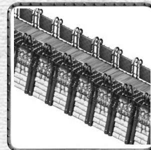
Rzeźnia



Tutaj prowadzony jest ubój trzody chlewnej. Następnie przerabia się ją na mięsa i kiełbasy.

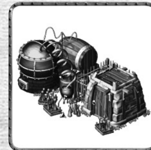
Pracownik: Rzeźnik

Wały obronne



Wały obronne są solidniejsze niż stare palisady. Mogą je patrolować straże, aby skuteczniej bronić miasta.

Destylarnia kaktusów



W destylarni produkuje się mleko kaktusowe. Jest to podstawowy napój na ucztach Sajikisów.

Pracownik: Destylator kaktusów

Jednostki Sajikisów

Król



Król jest najwyższym władcą plemienia. Ponieważ jest najważniejszą osobą w wiosce, ma robić wszystko co jego w mocy, by spokojnie żyć sobie w swoim ratuszu, zamku lub pałacu.

Tragarz



Tragarz jest odpowiedzialny za wszelkiego rodzaju transport towarów. Później można wyposażyć go w taczkę, dzięki której będzie szybciej pracował.

Budowniczy



Zadaniem budowniczego jest wznoszenie budynków. Z pasją i poświęceniem oddaje się swemu zadaniu, pod warunkiem, że na placu budowy jest wystarczająca ilość materiałów.

Drwal



Drwal chodzi do lasu i ścina drzewa swoją siekierą. Drewno jest używane do wznoszenia budynków, lub przetwarzane w warsztacie stolarskim.

Kamieniarz



Zadaniem kamieniarza jest kruszenie wielkich skał na mniejsze fragmenty. Wydobyte kamienie używane są przy konstrukcji budynków.

Karczmarz



Karczmarz nie tylko serwuje posiłki i napoje, ale jest też bardzo towarzyskim osobnikiem, z którym wszyscy lubią gaworzyć o tym i owym.

Naukowiec



Wędruje po całym świecie i osiedla się tam, gdzie otrzyma pracę. W laboratorium całkowicie poświęca się swej pasji: badaniom naukowym. Oczywiście niektórzy badacze są bardziej utalentowani niż inni.

Kobieta



Stanowi podporę rodziny. Zbiera owoce i chodzi po zakupy na targowisko. Jest też oczywiście odpowiedzialna za wychowanie dzieci.

Dziecko



Dzieci to jedyni mieszkańcy wioski, którzy nie mają żadnych obowiązków i mogą całkowicie oddać się zabawie. Ale dość szybko dorastają...

Nastolatka



Ta promienna piękność prowadzi wolne i beztroskie życie, aż do dnia kiedy wyjdzie za mąż i stanie się odpowiedzialna za swą rodzinę.

Nastolatek



Wyszedł już z wieku dziecięcego i jest chętny do nauki zawodu.

Niewykształcona osoba



Do niewykształconych można zaliczyć młodzież, która nie przeszła jeszcze szkolenia, oraz byłych przestępców, nawróconych na ścieżkę cnoty.

Strażnik



Strażnik szkoli się w koszarach i może bronić miasta stojąc na wieży. Jeśli istnieją wały obronne, może je oczywiście patrolować.

Policjant



Chroni miasto przed przestępcami. Do chwili gdy zostaną zresocjalizowani, może przetrzymać ich w komisariacie (pod warunkiem, że taki istnieje).

Znachor



Znachor porozumiewa się z duchami przodków, którzy zsyłają na niego wizje. Jednak jego głównym zadaniem jest produkcja mikstur leczniczych z wyhodowanych przez siebie ziół.

Kapłan



Kapłan odprawia msze w świątyni. Ceremonie religijne nie mogą odbyć się bez jego udziału. Praktyki religijne sprawiają zaś, że bogowie mogą okazać swą łaskę.

Łowca



Łowca nie tylko dostarcza pożywienie, ale też chroni ludzi przed dzikimi zwierzętami.

Stolarz



Ten pracowity osobnik produkuje deski oraz taczki. To drugie urządzenie pozwala tragarzom na wygodniejszy i szybszy transport towarów. Desek używa się przy wznoszeniu budynków.

Rolnik



Rolnika można zatrudnić albo na farmie, przy uprawie zboża, albo też przy hodowli trzody chlewnej.

Piekarz



Piekarz zaopatruje mieszkańców w świeży i pożywny chleb. Nic dziwnego, że wszędzie jest mile widziany.

Przestępca



Są osobnicy, którzy zbaczają z prostej ścieżki prawa i mają myśli pełne zła. Napadają innych obywateli, rabują magazyny i niszczą budynki.

Rycerz



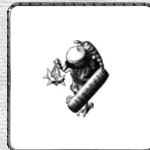
Ten waleczny człowiek wędruje sobie po świecie, aż zostanie wynajęty przez jakieś plemię, którego następnie broni z pełnym poświęceniem. Towarzyszy mu zawsze pewna liczba wasali.

Specjalista od walki wręcz



Jest to jeden z wasali rycerza.

Miotacz bolasów



Ten odważny wojownik świetnie spisuje się w walce na duże odległości.

Taranowiec



Nawet wzmocnione budynki z trudem wytrzymują potężne uderzenia tarana.

Zaklinacz Węży



Zaklinacz zna tajemnicę przyrządzania napoju z jadu węży. Napój ten daje nadludzką siłę i energię.

Statek towarowy



Ten statek używany jest do przewozu towarów na tereny dostępne jedynie drogą morską. Wielu nastolatków marzy o zostaniu marynarzem.

Rybak



Wczesnym rankiem, rybak wyrusza na połów smacznych morskich stworzeń. Dzięki swej łodzi może udać się na bardziej odległe akweny.

Rzeźnik



Zadaniem rzeźnika jest ubój trzody chlewnej. Następnie przerabia ją na mięsa i kiełbasy.

Kowal



Ten potężny osobnik wytwarza stal, używaną przy konstrukcji domów, a także zajmuje się produkcją niebezpiecznych broni, dzięki którym łatwiej można bronić się przed wrogiem.

Destylator kaktusów



Z powodu przyjemności, jakich dostarcza destylator, ma on wyższą pozycję niż sam król.

Latający kupiec



Kupcy ci nie należą do żadnej z nacji i są odpowiedzialni za logistykę i handel pomiędzy poszczególnymi plemionami i narodami. Starają się zapewnić, by nic nie zatrzymało przepływu towarów.

Amazonki



Podczas gdy Pimmonowie lubią spędzić wieczór przy stole, jedząc i pijąc, Amazonki w takiej sytuacji umarłby z nudów. Z ich punktu widzenia, zabawa bez tańca i muzyki to żadna zabawa. Jedyna matriarchalna nacja na Lukkat słynie ze swych wspaniałych uczt i tańców wokół ogniska w świetle księżyca. Ale Amazonki to jednocześnie bardzo dumna nacja. Pod żadnym warunkiem nie ukorzą się przed wrogiem – do samego końca walczyć będą o swe cele. Ich ambicja często sprawia, że wyprzedają pozostałe nacje.

Zwyczaje

Amazonki skrzętnie ukrywają swoje sekrety. Dlatego nikt naprawdę nie wie, co właściwie dzieje się podczas conocnych tańców wokół ogniska, lub w czasie ośmiu uczt na cześć Bogini Matki.

Małżeństwo u Amazonek

Amazonki organizują na otwartym terenie długie i wystawne przyjęcia dla zakochanych par. Przyjęcia te nazywane są również „pożegnaniem z panieństwem'"; żal z powodu utraconej wolności miesza się z radością przyszłego życia we dwoje.

O płci przeciwnej

Mężczyźni Amazonek często uważani są za wyjątkowo nieśmiałych, a nawet wstydliwych. Ale nie są pod żadnym pozorem szykanowani. Choć odgrywają pasywną rolę w społeczeństwie, to i tak nie lubią nosić spodni. Wieczorami mężowie witają w domu swe zmęczone, wracające z pracy żony. Podają im dobry posiłek i delikatnie masują. Mężczyźni wielbią swe kobiety niczym boginie i zrobią prawie wszystko, by je uszczęśliwić – a one to doceniają.

Tereny Amazonek

Podobnie jak Pimmonowie, Amazonki wolą raczej żyć w dolinach, a nie w górach. Ale najlepiej czują się w lasach. Na leśnych polanach, gdzie rosną jagody, znajdują składniki potrzebne do wypieku swych przepysznych placków, uwielbianych również przez inne nacje.

O relgii Amazonek

Kochające przyrodę Amazonki czczą „Boginię Matkę". Choć Bogini Matka jest ich głównym bóstwem, Amazonki oddają również cześć jej mężowi, Janitowi, który przedstawiony jest jako uskrzydlony łowca. Traktują go jako obrońcę Amazonek.

„Urodziwa” nacja

Amazonki lubią się szczycić tym, że są najpiękniejszą nacją na całym Lukkat. Niektóre nawet interpretują swą urodę, jako znak świadczący, iż zostały wybrane przez bogów.

O czystości wśród Amazonek

Podczas gdy typowy Sajikis nie poczuje się dobrze, póki w całym domu nie będzie wyczuwalny jego odór, Amazonki przywiązują ogromną wagę do higieny osobistej. Przedstawiciele żadnej inej nacji nie spędzają tyle czasu pod prysznicem, a brak mydła lub wody może wywołać niepokoje społeczne.

Powiedzenia

„Żyj szczęśliwie, a będziesz żyć długo!”

Główne postacie

Piękna Arabella



– ta przywódczyni plemienia od młodego wieku była podziwiana za swą wyjątkową urodę. Dlatego nie ma nic dziwnego w tym, że kiedy została wybrana matką plemienia Aristokanek, kazała wyposażyć siedzibę rządu w mnóstwo luster. Amazonki pod niebiosa wychwalają Arabellę, gdyż od wielu lat jest ucieleśnieniem ich ideału: duma i piękno połączone w jednej osobie. Arabella jest zdolną matką plemienia, aczkolwiek bywa dość arogancka, co niektóre z jej poddanych postrzegają za dość niebezpieczne.

Kocia Gabriela

– matka plemienia, Arabella, jest zbulwersowana myślą, że wiele osób uważa Kocią Gabrielę za najpiękniejszą spośród wszystkich Amazonek. Jednak radosne i miłe usposobienie Gabrieli sprawia, że niemal każdy ulega urokowi matki plemienia Galadrianek.

Galadrianki

Ogólne informacje

Galadrianki to wyjątkowe piękne Amazonki, w pełnym tego słowa znaczeniu. Ich uroda i wdzięk sprawia, że wiele Amazonek z innych plemion prezentuje się przy nich całkowicie przeciętnie. Nie bez powodu są nazywane „klejnotami Lukkatu". Jednak mają nie tylko śliczne buzie, ale również bardzo podgodne usposobienie. Wszystko co piękne, sprawia im wielką radość. Te czarujące istoty zawsze świętują przy pełni księżyca, dzięki czemu mogą okazać swą miłość do natury i Bogini Matki. Z powodu swego miłego charakteru są też bardzo lubiane przez pozostałe nacje, a szczególnie przez dobrodusznych Pimmonów, z którymi żyją w dobrej komitywie.

Ważne postacie

Kocia Gabriela, matka plemienia

Espadanki

Ogólne informacje

Podczas gdy Galadrianki są znane ze swej otwartości, dumne Espadanki mają opinię nieprzystępnych, gdyż z reguły ze sporym sceptycyzmem oceniają nowe znajomości. Ale z pewnością nie można powiedzieć, że są nieczułe: kiedy tylko uda ci się przebić przez ich zewnętrzną szorstkość, szybko przekonasz się, że jest inaczej. Każdy kto podbił serca tych szlachetnych dam, zrozumie że przykładaja one wielką wagę do lojalnej przyjaźni. Inną wyjątkową cechą tego rycerskiego plemienia jest ich poczucie odpowiedzialności. Głównym celem Galadrianek jest szerzenia dobra i dla tej sprawy gotowe są nawet wejść w konflikt z innymi, bardziej agresywnymi nacjami. Stoczyły wiele walk, szczególnie z Sajikisami Brakari, ponieważ to plemię nie przestrzega prawa miłości i sprzeciwia się woli Bogini Matki.

Ważne postacie

Bohaterska Gloria, matka plemienia

Aristokanki

Ogólne informacje

Nawet w opini innych Amazonek, Aristokanki zachowują się arogancko, wyzywająco, wręcz nie do zniesienia. Są one przekonane o swej wyjątkowości, a to przekonanie znajduje swe odbicie w tym, jak traktują pozostałe nacje. Ze wszystkich sił unikają jakichkolwiek kontaktów dyplomatycznych z ‘leniwymi niebieskobrzuchami’ oraz „odrażającymi pluskwami”. Są gotowe na krótkotrwałą współpracę, ale jedynie wtedy, gdy mają w tym wyraźną korzyść. Z powodu faktu, że żadna inna nacja nie chce uznać wątpliwej wyższości Aristokanek, starają się radzić sobie bez pomocy innych ras i plemion. Jedynie Sajikisowie ze szczepu Vikari mają z nimi dobre stosunki, aczkolwiek można podejrzewać, że ich zachowanie nie jest raczej spowodowane życzliwością.

Ważne postacie

Piękna Arabella, matka plemienia



Budynki Amazonek

Ratusz



Główny budynek miasta, pełni również rolę magazynu. Z tego miejsca kontrolowane jest całe życie miasta. Na wyższych poziomach ewolucyjnych ratusz zamienia się w zamek lub pałac.

Domy mieszkalne



Tutaj mieszkają obywatele miasta.

Istnieją następujące budynki mieszkalne:
– dom dla dwóch rodzin
– dom dla czterech rodzin
– dom dla sześciu rodzin

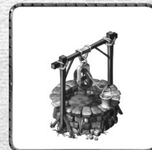
Karczma



W karczmie, mieszkańcy oddają się kulinarnym rozkoszom życia - innymi słowy, to jedyne miejsce gdzie Amazonki jedzą i piją.

Pracownik: Karczmarka

Studnia



Ze studni mieszkańcy miasta czerpią zapasy wody. Wodę do gospody zanoszą tragarze.

Szkoła



W szkole, młode lub niewykształcone osoby, mogą wyszkolić się w wielu różnych zawodach.

Laboratorium



W laboratorium wykonywane są badania, które mają na celu odkrycie wielu sekretów ułatwiających ludziom życie.

Pracownik: Naukowiec

Koszary



Tutaj młode lub niewykształcone osoby mogą wyszkolić się w profesji strażniczki.

Wieża



Zbudowanie wieży służy obronności miasta i zwiększa bezpieczeństwo.

Pracownik: Strażniczka

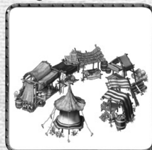
Posterunek policji



Posterunek policji pomaga w przestrzeganiu prawa i porządku. Znajduje się w nim też więzienie. Trafiają tam przestępcy i są resocjalizowani.

Pracownik: Policjantka

Targ



Na targu mieszkańcy zaopatrują się w artykuły luksusowe.

Chatka znachorki



Tutaj znachorka przygotowuje z różnych ziół swoje mikstury lecznicze, którymi leczy się rozmaite choroby.

Pracownik: Znachorka

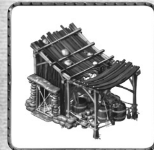
Świątynia



Ludzie chodzą do świątyni, szukając zbawienia duchowego i spełniania religijnego. Dzięki temu bogowie są miłosierni i zsyłają różnorakie cuda.

Pracownik: Kapłanka

Magazyn



Magazyn pozwala na przechowywanie różnorakich towarów.

Warsztat stolarski



W warsztacie tym produkowane są deski oraz taczki. Desek używa się przy wznoszeniu budynków, a taczki pozwalają na szybszy transport towarów.

Pracownik: Stolarz

Farma



Wokół farmy uprawiane jest zboże. Jest ono niezbędne do wypieku różnych rodzajów chleba.

Pracownik: Rolniczka

Piekarania



Piekarnia zaopatruje mieszkańców w świeży i pożywny chleb. Do jego wypieku potrzebne jest zboże.

Pracownik: Piekarz

Zamek



W zamku mieszka rycerz oraz jego wasale. Na wyższych poziomach ewolucyjnych zamek staje się fortecą.

Palisada



Palisada chroni miasto przed atakami dzikich zwierząt oraz wrogów. Te struktury ochronne są trudne do zniszczenia.

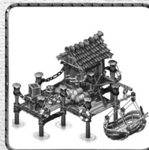
Rafineria mydła



W rafinerii produkuje się mydło, które jest niezbędne dla zachowania higieny przez twoich poddanych.

Pracownik: Wytwórca mydła

Stocznia



W stoczni budowane są statki towarowe. Służą do transportu jednostek w regiony, do których dotrzeć można jedynie drogą morską.

Karuzela



Karuzela jest prawdziwą atrakcją, i to nie tylko dla dzieci. Sprawia, że Amazonki są szczęśliwe i pomaga im się zmotywować.

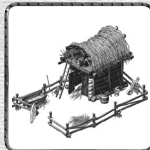
Chatka rybaczki



Stąd rybczka wypływa w swej łódce na połów ryb.

Pracownik: Rybaczka

Ranczo



W tym budynku trzymana jest trzoda chlewna przed ubojem.

Pracownik: Rolniczka

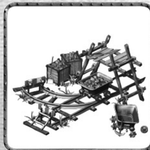
Rzeźnia



Tutaj prowadzony jest ubój trzody chlewnej. Następnie przerabia się ją na mięsa i kiełbasy.

Pracownik: Rzeźnik

Kamieniołomy



Tutaj wydobywane są duże ilości skał. Jest to bardziej opłacalne niż wydobywanie pojedynczych kamieni.

Kopalnia rudy



Tutaj jest wydobywana cenna ruda żelaza, która następnie zostaje obrobiona i służy jako surowiec dla kowala.

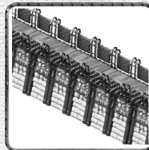
Kuźnia



W kuźni wyrabiana jest stal oraz uzbrojenie.

Pracownik: Kowalka

Wały obronne



Wały obronne są solidniejsze niż stare palisady. Mogą je patrolować straże, aby skuteczniej bronić miasta.

Pompa



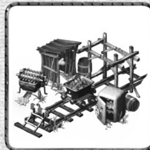
Pompa wodna może wydobywać więcej wody dla miasta niż studnia. Podobnie jak w przypadku studni, woda zanoszona jest do karczmy przez tragarzy.

Statua Dawidiany



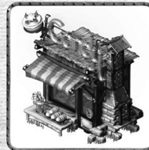
Jej wyjątkowe piękno zachwyca nie tylko Amazonki, ale tez bogów, którzy stają się dobrze usposobieni wobec swych wyznawczyń.

Kopalnia złota



Tutaj wydobywa się złoto. Ten cenny kruszec jest ważnym towarem na Lukkat.

Sklep z ciastami



W ciastkarni wyrabia się doskonałe ciasta jagodowe. Uwielbiają je nie tylko Amazonki - stanowią ogólnie poszukiwany towar.

Pracownik: Ciastkarka

Jednostki Amazonek

Królowa



Królowa jest najwyższą władczynią plemienia. Ponieważ jest najważniejszą osobą w wiosce, ma robić wszystko co w jej mocy, by spokojnie żyć sobie w ratuszu, zamku lub pałacu.

Tragarz



Tragarz jest odpowiedzialny za wszelkiego rodzaju transport towarów. Później można wyposażyć ją w taczkę, dzięki której będzie szybciej pracowała.

Budowniczy



Zadaniem budowniczego jest wznoszenie budynków. Z pasją i poświęceniem oddaje się swemu zadaniu, pod warunkiem, że na placu budowy jest wystarczająca ilość materiałów.

Drwal



Drwal chodzi do lasu i ścina drzewa swoją siekierą. Drewno jest używane do wznoszenia budynków, lub przetwarzane w warsztacie stolarskim.

Kamieniarka



Zadaniem kamieniarki jest kruszenie wielkich skał na mniejsze fragmenty. Wydobyte kamienie używane są przy konstrukcji budynków.

Karczmarka



Karczmarka nie tylko serwuje posiłki i napoje, ale jest też bardzo towarzyską osobą, z którą wszyscy lubią gaworzyć o tym i owym.

Naukowiec



Wędruje po całym świecie i osiedla się tam, gdzie otrzyma pracę. W laboratorium całkowicie poświęca się swej pasji: badaniom naukowym. Oczywiście niektórzy badacze są bardziej utalentowani niż inni.

Mężczyzna



Stanowi podporę rodziny. Zbiera owoce i chodzi po zakupy na targowisko. Jest też oczywiście odpowiedzialny za wychowanie dzieci.

Dziecko



Dzieci to jedyni mieszkańcy wioski, którzy nie mają żadnych obowiązków i mogą całkowicie oddać się zabawie. Ale dość szybko dorastają...

Nastolatek



Ten bezczelny osobnik prowadzi wolne i beztroskie życie, aż do dnia gdy się ożeni i stanie się odpowiedzialny za swą rodzinę.

Nastolatka



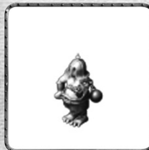
Wyszła już z wieku dziecięcego i jest chętna do nauki zawodu.

Niewykształcona osoba



Do niewykształconych można zaliczyć młodzież, która nie przeszła jeszcze szkolenia, oraz byłych przestępców, nawróconych na ścieżkę cnoty.

Strażniczka



Strażniczka szkoli się w koszarach i może bronić miasta stojąc na wieży. Jeśli istnieją wały obronne może je oczywiście patrolować.

Policjantka



Chroni miasto przed przestępcami. Do chwili gdy zostaną zresocjalizowani, może przetrzymać ich w komisariacie (pod warunkiem, że taki istnieje).

Znachorka



Znachorka porozumiewa się z duchami przodków, którzy zsyłają na nią wizje. Jednak jej głównym zadaniem jest produkcja mikstur leczniczych z wyhodowanych przez siebie ziół.

Kapłanka



Kapłanka odprawia msze w świątyni. Ceremonie religijne nie mogą odbyć się bez jej udziału. Praktyki religijne sprawiają zaś, że bogowie mogą okazać swą łaskę.

Łowczyni



Łowczyni nie tylko dostarcza pożywienie, ale też chroni ludzi przed dzikimi zwierzętami.

Stolarz



Ta pracowita rzemieślniczka produkuje deski oraz taczki. To drugie urządzenie pozwala tragarzom na wygodniejszy i szybszy transport towarów. Desek używa się przy wznoszeniu budynków.

Rolniczka



Rolniczkę można zatrudnić albo na farmie, przy uprawie zboża, albo też przy hodowli trzody chlewnej.

Piekarz



Piekarz zaopatruje mieszkańców w świeży i pożywny chleb. Nic dziwnego, że wszędzie jest mile widziana.

Przestępca



Są osobnicy, którzy zbaczają z prostej ścieżki prawa i mają myśli pełne zła. Napadają innych obywateli, rabują magazyny i niszczą budynki.

Rycerz



Ta waleczna kobieta wędruje sobie po świecie, aż zostanie wynajęta przez jakieś plemię, którego następnie broni z pełnym poświęceniem. Towarzyszy jej pewna liczba wasalek.

Specjalistka od walki wręcz



Jest to jedna z wasalek rycerza.

Łuczniczka



Ta odważna wojowniczka świetnie spisuje się w walce na duże odległości.

Kanonierka



Nawet wzmocnione budynki z trudem wytrzymują potężne uderzenia jej broni.

Wytwórca mydła



Prowadzi ona rafinerię mydła i zajmuje się jego wyrobem. Mydło jest niezbędne do utrzymania higieny.

Statek towarowy



Ten statek używany jest do przewozu towarów na tereny dostępne jedynie drogą morską. Wiele nastolatek marzy o zostaniu marynarzem.

Rybaczka



Wczesnym rankiem, rybaczka wyrusza na połów smacznych morskich stworzeń. Dzięki swej łodzi może udać się na bardziej odległe akweny.

Rzeźnik



Zadaniem rzeźnika jest ubój trzody chlewnej. Następnie przerabia ją na mięsa i kiełbasy.

Kowalka



Ta potężna kobieta wytwarza stal, używaną przy konstrukcji domów, a także zajmuje się produkcją niebezpiecznych broni, dzięki którym łatwiej można bronić się przed wrogiem.

Ciastkarka



Ciastkarka zajmuje się wypiekiem przepysznych placków, uwielbianych również przez inne nacje. Dlatego też wszędzie jest mile widziana.

Latający kupiec



Kupcy ci nie należą do żadnej z nacji i są odpowiedzialni za logistykę i handel pomiędzy poszczególnymi plemionami i narodami. Starają się zapewnić, by nic nie zatrzymało przepływu towarów.

Rozwiązywanie problemów i pomoc techniczna

Wraz z grą **Alien Nations 2** zawarte sa sterowniki DirectX 8.0. Upewnij się, że na twoim komputerze zainstalowane są sterowniki DirectX 8.0 lub nowsze. W czasie gry powinny być zamknięte wszystkie programy działające w tle. Upewnij się, że twój komputer spełnia minimalne wymagania, opisane w rozdziale poświęconym instalacji gry.

Minimalne wymagania sprzętowe

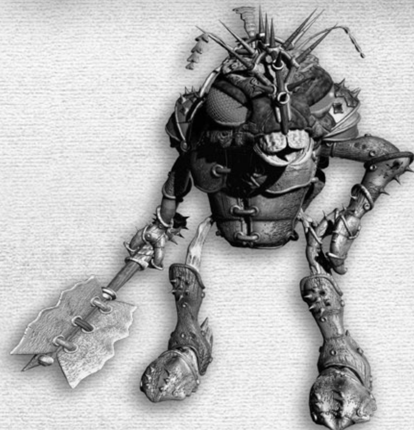
– Windows 95/98,
– Procesor PII 350MHz,
– 32 MB Ram,
– Karta grafiki 3D
– Napęd CD-ROM x4
– 300 MB wolnego miejsca na dysku twardym
– Karta dźwiękowa zgodna z systemem Windows
– Mysz

Zalecane wymagania sprzętowe

– Windows ME/2000,
– Procesor PII 500MHz,
– 64 MB Ram,
– Karta graficzna 3D z 32 MB pamięci RAM, zgodna z DirectX7/8,
– Napęd CD-ROM x20
– 300 MB wolnego miejsca na dysku twardym
– Karta dźwiękowa zgodna z DirectX
– Mysz

W PRZYPADKU PROBLEMÓW TECHNICZNYCH w korzystaniu z naszych produktów, prosimy o E-mail na adres pomoc@cdprojekt.com. Prosimy o opisanie problemu oraz koniecznie podanie konfiguracj komputera a szczególnie: typu karty graficznej, typu karty muzycznej, typu procesora, wersji systemu operacyjnego.

Ponadto mogą Państwo przekazać ww. informacje telefonicznie pod numer telefonu (22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 9^{00}-17^{00} oraz listownie na adres: CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna”. Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), a także sterowniki do niektorych kart graficznych znajdziesz na naszej stronie w internecie: http://www.cdprojekt.com//.../



Dane o poszczególnych kartach graficznych można uzyskać korzystając z poniższych odnośników do stron w Internecie:

– karty graficzne Riva TNT, Riva TNT2, GeForce **http://www.nvidia.com**
– karty graficzne ATI **http://www.ati.com**
– karty graficzne 3DFx: **http://www.3dfx.com**
– karty graficzne Matrox **http://www.matrox.com**
– Zbiór różnych sterowników **http://www.reactorcritical.com**

Indeks

Autorzy

JoWooD Wiedeń

Opracowanie gry:

Kierownictwo nad projektem

Michael Paeck

Kierownik artystyczny

Thomas Schleischitz

Starsi programiści

Bernhard Gruber, Andreas Meissl, Rafael Ubl

Programiści

Thomas Alten, Nikolaus Gebhardt, Jürgen Königstätter, Sebastian Posch, Martin Weber

Starszy animator

Arnold Blüml

Starsi graficy

Alexander Fukari, Christof Stanits

Grafika cyfrowa

Navid Firoozbakhsh, Steffen Gölles, Stefan M. Halegger, Simon Kaiser, Miguel Marn, Gloria Neumann, Andreas Werner

Opracowanie misji i teksty

Stefan Papp

Dodatkowe opracowanie misji

Martin Kremecek

Kontrola jakości

Martin Gosch

JoWooD Ebensee

Producent

Michael Kairat

Menadżer Kontroli Jakości

Norbert Landertshamer

Testerzy

Reinhard Gollowitsch, Jürgen Maier



Polska wersja językowa

Kierownictwo projektu

Marcin Iwiński

Kierownictwo produkcji polskiej wersji językowej

Paweł Składanowski

Marketing

Michał Kiciński

Piotr Jabłoński

Tłumaczenia

Ryszard Chojnowski

Wsparcie techniczne

Maciej Marzec

Dtp

Robert Dąbrowski

Marcin Śliwka

Organizacja produkcji

Dorota Fortuna



Warunki gwarancji

Gwarantuje się dostarczenie nabywcy dysku (dysków) zapewniającego prawidłową eksploatację niniejszej gry oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi. Obowiązkiem nabywcy jest zapobieganie infekcji tego produktu wirusami komputerowymi w trakcie używania gry. W przypadku stwierdzenia wad produkcyjnych zakupionych dysków w ciągu 90 dni od daty zakupu, CD Projekt zapewnia bezpłatną wymianę produktu na prawidłowo funkcjonujący.

Wadliwy dysk (dyski) prosimy przesłać pocztą wraz z opisem problemu bezpośrednio do wyłącznego dystrybutora gry w Polsce, firmy CD Projekt. Wadliwy dysk (dyski) zostaną wymienione na działające prawidłowo w ciągu 14 dni od daty otrzymania.

Prawa autorskie

Wprowadzamy Państwa w świat gier komputerowych najwyższej jakości. Każda z wydawanych przez nas gier jest owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy. Jej celem jest nieustanne podnoszenie standardu naszych gier, które Państwo kupujecie. Prosimy o docenienie tych starań. Bezprawne kopiowanie gier jest przestępstwem.

Taka forma sprzedaży daje jej legalnemu właścicielowi prawo używania programu ograniczone do wczytywania programu z zakupionego nośnika do pamięci, a więc do systemu komputerowego, dla którego został on opracowany. Każde dalsze użycie, włączając kopiowanie, powielanie, sprzedaż, wynajem, dzierżawę, wypożyczanie i inne formy dystrybucji lub rozpowszechniania produktu naruszające ww. warunki są naruszeniem praw autorskich wydawcy chyba, że wyrazi on na to pisemną zgodę.

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,